

# LA ESTRATEGIA DE GO EN LA CONQUISTA DE AMÉRICA

ALEXIS LÓPEZ TAPIA

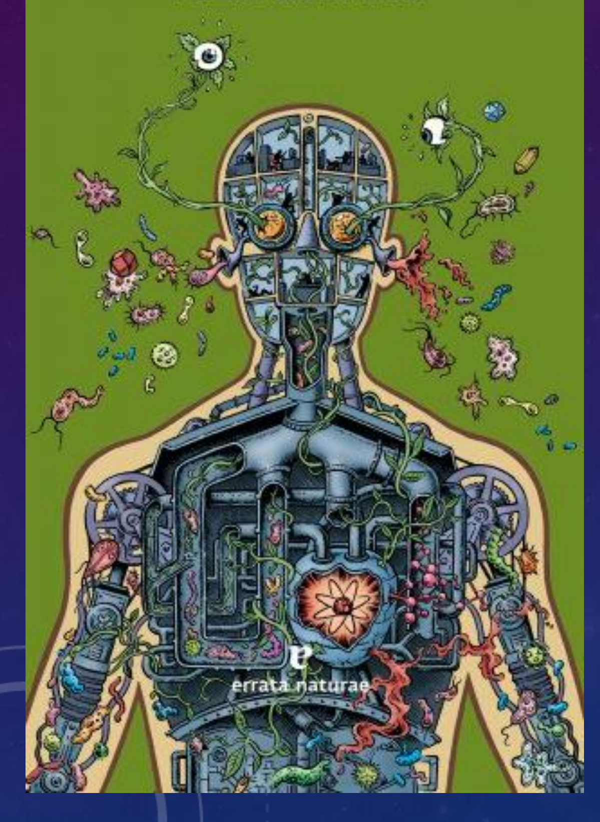
JULIO 2020

**CONFERENCIA PÚBLICA**

# DECONSTRUCCIÓN

LA REVOLUCIÓN MOLECULAR

FÉLIX GUATTARI




CONTRIBUCIÓN A LA GUERRA EN CURSO

DELEUZE · TIQQUN



errata naturae

MICHEL FOUCAULT Y EL PODER

VIAJES INICIÁTICOS I

GILLES DELEUZE



errata naturae

EL GESTO MÁS RADICAL

LA INTERNACIONAL SITUACIONISTA EN UNA ÉPOCA POSTMODERNA

SADIE PLANT



errata naturae

LA REVOLUCIÓN MOLECULAR

FÉLIX GUATTARI

errata naturae

# LOS MÁRGENES EN DECONSTRUCCIÓN

- Comprendiendo la sociedad como realidad polisemiótica, este proceso es realizado mediante la activación y articulación de distintos “segmentos” o “movimientos” (imaginarios, estéticos, sexuales, tecnológicos, económicos, etc.).
- Los “segmentos” constituyen “fisuras” que operan desde los “pliegues” sistémicos como “agenciamientos” o heterogéneos “coeficientes de libertad” que, constituyendo partículas que actúan focalmente, producen “esquizes”, es decir, cortes o quiebres del sistema de dominio. Su praxis de ruptura produce un flujo de “transversalidades” que, en conjunto, conforman un nuevo tipo de “andamiaje referencial”, el cual posibilita la formulación de nuevas propuestas y la fundación de nuevas “composiciones de existencia”.
- **De esta forma, el sistema molecular constituye un devenir que, en tanto proceso disipativo, deconstruye el orden molar dominante y constituye uno sustitutivo.**
- En este sentido, actuando desde la “marginalidad”, los “agenciamientos” son acciones de “empoderamiento” destinadas a realizar la “producción de liberación” y generan ***“flujos semióticos y materiales que cambian la subjetividad”*** del sistema social.
- Los “agenciamientos” van “construyendo” un “nuevo imaginario”, el cual crea “nuevas subjetividades, nuevos deseos, nuevas consciencias (y) nuevos comportamientos”. Esta praxis se dirige a forjar el progresivo agotamiento y derrumbe de los viejos mitos de referencia, para crear “conviviavilidades antropológicamente pertinentes”.
- De esta forma, sin más se produce pues una “reapropiación – expropiación” de los términos sociales y una liberación de significantes y significados. Se verifica por tanto una “inversión” de principios y valores predominantes, proceso que equivale a una suspensión y anulación del sistema de poder vigente. El deconstrucionismo concibe así, no una acción de “destrucción del poder”, sino una acción “performativa” de “deconstrucción del poder”.







# LO ANORMAL EN DECONSTRUCCIÓN

- El término menor del dispositivo lo constituirá, por lo tanto, ***lo anormal***.
- Eso a lo que el dispositivo presta existencia, singulariza, aísla, reconoce, diferencia y finalmente reagrega, *pero en tanto que desagregado, separado, diferente del resto de fenómenos*.
- No otra cosa realiza el término menor, conformado por el conjunto de lo que el dispositivo individualiza, predica y, a la vez, desintegra, espectraliza, suspende; conjunto del cual se asegura, así, que jamás se densifique, que jamás *se restituya* o que pueda eventualmente conspirar.
- En este punto, la mecánica elemental del Biopoder conecta directamente con la lógica de la representación que ha prevalecido en la metafísica occidental.
- ***"Pues el proceso revolucionario es un proceso de acrecentamiento generalizado de la potencia o no es nada"*.**
- Su particular infierno procede de la experiencia y ciencia de los dispositivos, su purgatorio de la compartición de esta ciencia y del abandono de los dispositivos, su paraíso, **de la insurrección y de la destrucción de los mismos.**
- Y es tarea de *cada cual* recorrer el camino de esta divina comedia como experiencia sin retorno.

**Deleuze – Tiqqun**
"Contribución a la Guerra en Curso"

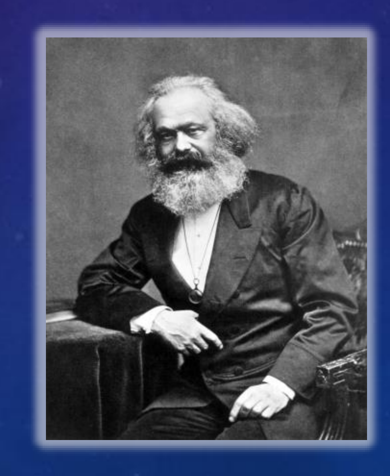
# DIVISIÓN HISTÓRICA DE LA SOCIEDAD ORGÁNICA
# EN SOCIEDAD POLÍTICA Y SOCIEDAD CIVIL



## SOCIEDAD ORGÁNICA
**CIVIL Y POLÍTICA**

- En la mal llamada "Edad Media" no había distinción entre Sociedad Civil y Sociedad Política, ya que todos los estamentos sociales se encontraban inmersos dentro de una Jerarquía Vertical y Funcional que formaba un **todo orgánico**.

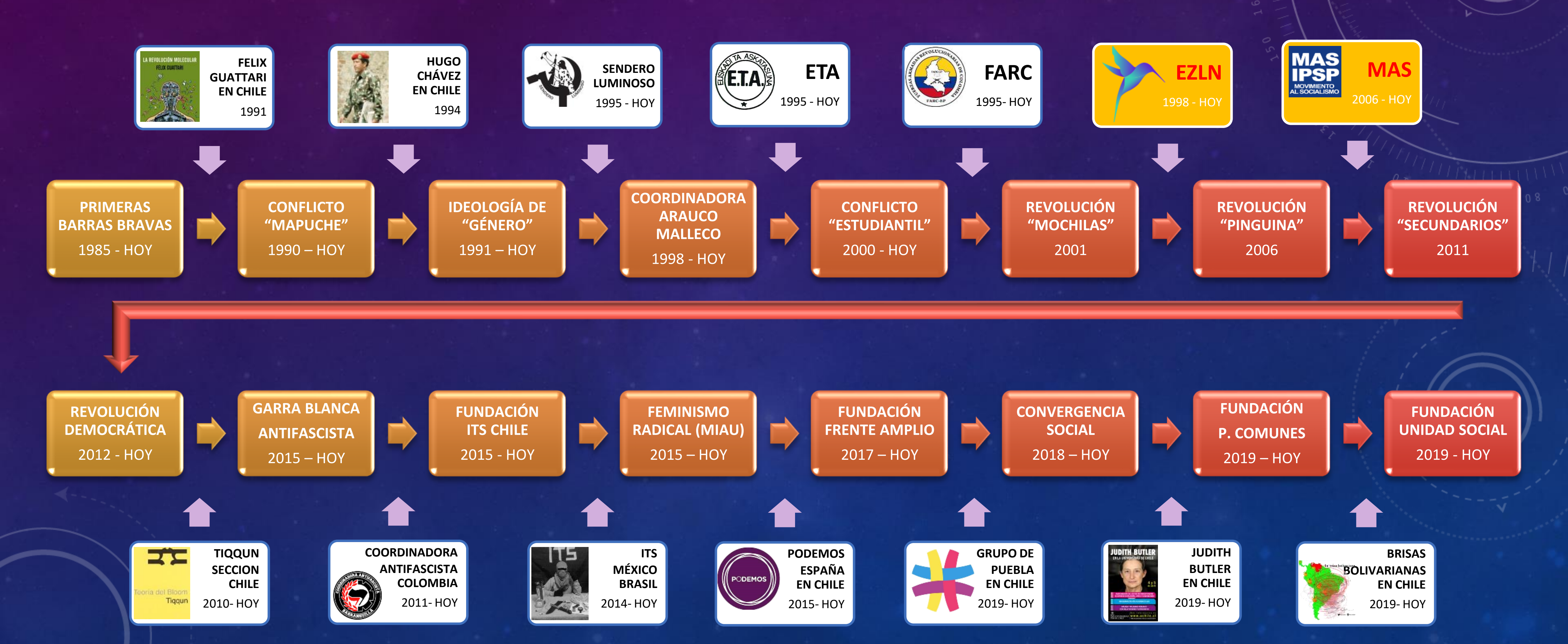
## SOCIEDAD CIVIL
**MOVIMIENTOS SOCIALES Y CIUDADANOS - ONGS**



## SOCIEDAD POLÍTICA
**ESTADO – GOBIERNO**
**PARTIDOS POLÍTICOS**

# CRONOLOGÍA SIMPLIFICADA DE ORGANIZACIONES DEL

# MODELO DE REVOLUCIÓN MOLECULAR DISIPADA





# AJEDREZ V/S GO

- Siguiendo la teoría de los juegos y aplicando el principio de acción lúdicro - estético, al decir de Deleuze y Guattari, el nomadismo opera siguiendo el diferencial entre el "aparato de Estado" y la "máquina de guerra", de hecho plasmado en la diferencia existente entre el juego del ajedrez y del Go.
- Al efecto, el juego del ajedrez y el Go representan esquemas mentales distintos, donde en el Ajedrez consiste en una lucha frontal que busca aniquilar al adversario y el Go trata de una lucha por atracciones y repulsiones, por medio de fuerzas ambiguas y maleables, sin tener un objetivo predeterminado, donde no se trata tanto de aniquilar al enemigo sino de desactivarle, rodearle y neutralizarle.
- Por tanto, advirtiendo que los juegos del Ajedrez y el Go visualizan los términos de funcionamiento de formas de concebir tanto el mundo como el campo filosófico y político - estratégico y que en el Go el territorio es un concepto relacional, Gilles Deleuze y Felix Guattari opusieron el Go al Ajedrez.
- Entendiendo que *"el ajedrez es un juego de Estado... (donde) las piezas están codificadas, tienen una naturaleza interna o propiedades intrínsecas, de las que derivan sus movimientos, sus posiciones, sus enfrentamientos. Están cualificadas... (y) cada una es como un sujeto enunciado, dotado de un poder relativo...*
- *Los peones del Go, por contrario, son bolas, fichas, simples unidades aritméticas, cuya única función es anónima... son los elementos de un agenciamiento maquínico no subjetivado, sin propiedades intrínsecas, sino únicamente de situación...*
- *En su medio de interioridad, las piezas del ajedrez mantienen relaciones biunívocas entre sí, y con las del adversario: sus funciones son estructurales. Un peón de Go, por el contrario, sólo tiene un medio de exterioridad, o relaciones extrínsecas con nebulosas, constelaciones, según las cuales desempeña funciones de inserción o de situación, como bordear, rodear, romper. Un sólo peón de Go puede aniquilar sincrónicamente toda una constelación"*

**Gilles Deleuze – Félix Guattari**
Mil Mesetas, Ediciones Pre-Textos, 2012



# AJEDREZ V/S GO

- Así entonces, "el ajedrez es claramente una guerra, pero una guerra institucionalizada, regulada, codificada, con un frente, una retaguardia, batallas. Lo propio del Go, por el contrario, es una guerra sin línea de combate, sin enfrentamiento y retaguardia... sin batalla: pura estrategia....
- En el caso del ajedrez, se trata de distribuir un espacio cerrado, así pues, de ir de un punto a otro, de ocupar un máximo de casillas con un mínimo de piezas.
- En el go, se trata de distribuirse en un espacio abierto, de ocupar el espacio, de conservar la posibilidad de surgir en cualquier punto: el movimiento ya no va de un punto a otro, sino que deviene perpetuo, sin meta ni destino, sin salida ni llegada. Espacio "liso" del Go frente a espacio "estriado" del ajedrez.
- *Nomos* del Go frente a Estado del ajedrez, *Nomos* frente a *Polis*".
- De este modo, si "el ajedrez codifica y descodifica el espacio... el go procede de otra forma, lo territorializa y lo desterritorializa (convertir el exterior en un territorio en el espacio, consolidar ese territorio mediante la construcción de un segundo territorio adyacente, desterritorializar al enemigo mediante ruptura interno de su territorio, desterritorializarse uno mismo renunciando, yendo a otra parte...).
- Otra justicia, otro movimiento, otro espacio-tiempo... Llegan como el destino, sin causa, sin razón, sin respeto, sin pretexto".
- En definitiva, conforme al deconstruccionismo y siguiendo "el modelo hidráulico de la ciencia nómada y de la máquina de guerra consiste en expandirse por turbulencia en un espacio liso, en producir un movimiento que ocupa el espacio y afecta simultáneamente a todos los puntos... La máquina de guerra tiene por objeto la guerra, y forma una línea de destrucción prolongable hasta los límites del universo“

**Gilles Deleuze – Félix Guattari**
Mil Mesetas, Ediciones Pre-Textos, 2012

THE
PROTRACTED
GAME

A WEI-CH'I INTERPRETATION
OF MAOIST REVOLUTIONARY STRATEGY

# EL JUEGO PROLONGADO

- En 1969, el sociólogo norteamericano, **Scott Archer Boorman**, siendo todavía un adolescente, escribió su tesis de grado ***"El Juego Prolongado: una Interpretación Wei-Chi de la estrategia revolucionaria maoísta"***, además de un análisis de la participación de Estados Unidos en Vietnam.
- En su trabajo, el autor demostró que EE.UU. pensaba el conflicto de Vietnam en términos de ajedrez , mientras que, de hecho, el juego era Wei-Chi (también conocido como Go ).
- La obra explora sistemáticamente la similitud entre las estrategias militares de la insurgencia comunista china y el juego de mesa chino Wei-chi (Go), a diferencia de los Estados Unidos, en un análisis paralelo de los mismos eventos.
- Boorman sostuvo que el análisis de un sistema estratégico fundado en el Go presenta una forma más sofisticada y flexible de la teoría de juegos, que los modelos occidentales tradicionales de elección estratégica.
- En esta presentación extrapolamos algunos de los análisis de la obra a la situación que se encuentra viviendo nuestro país.

# CHINA

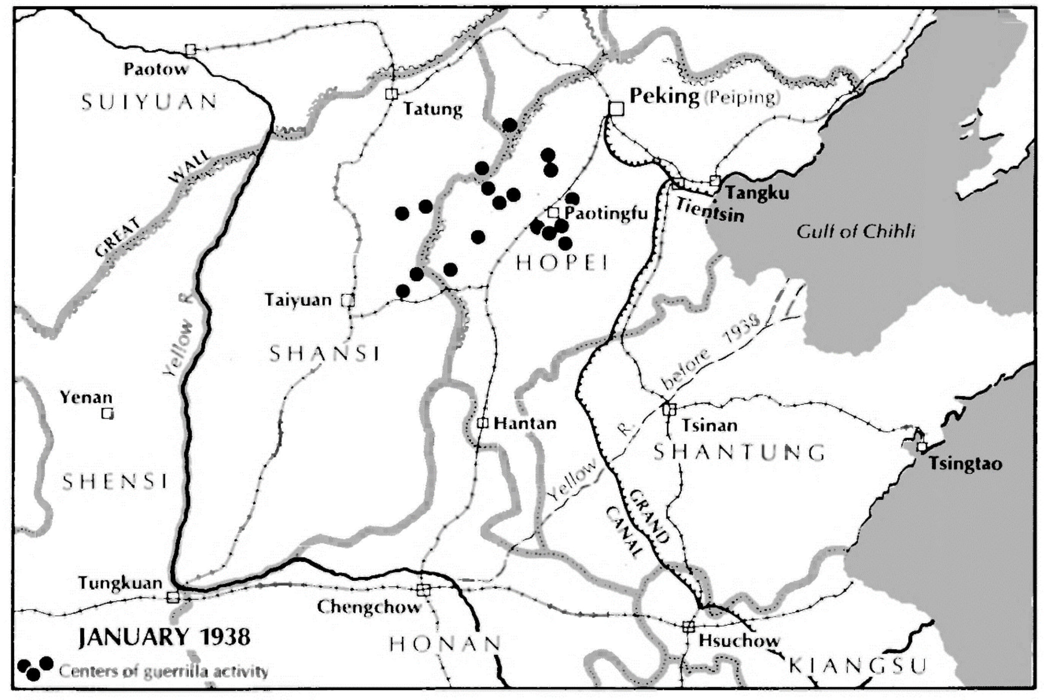
## 1938-1941

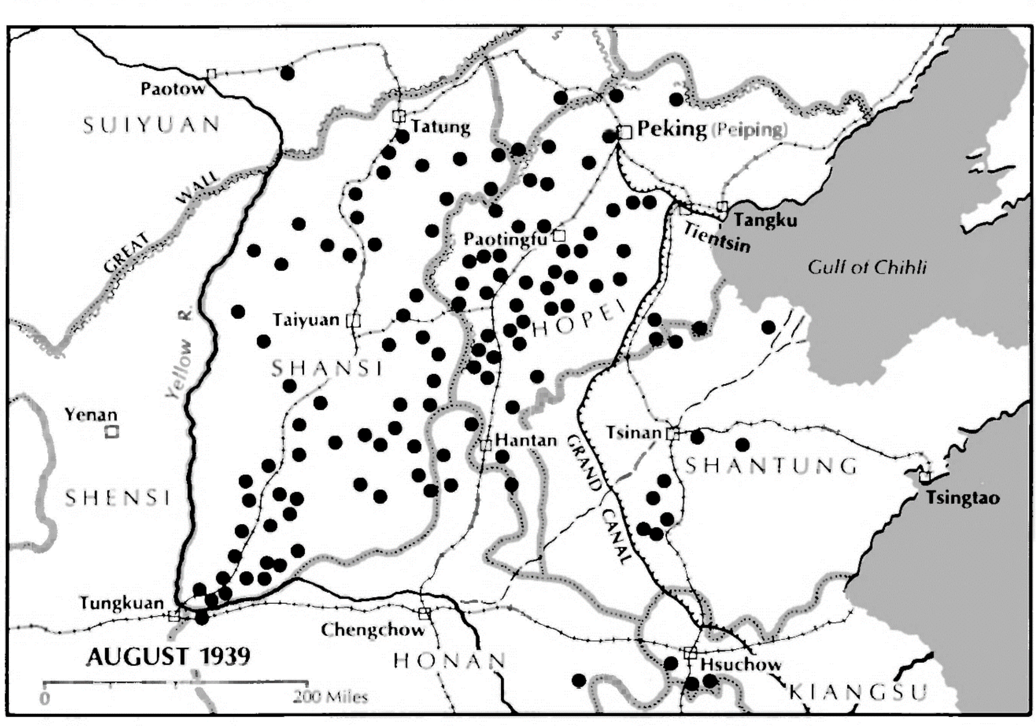
Tomando la guerra como un todo, no hay duda de que estamos estratégicamente rodeados por el enemigo, porque él está en la ofensiva estratégica y operando en líneas exteriores, mientras estamos en la defensiva estratégica y operando en líneas interiores.

Esta es la primera forma de cerco enemigo. Nosotros, por nuestra parte, podemos rodear una o más de las columnas enemigas que avanzan sobre nosotros a lo largo de rutas separadas, porque aplicamos la política de campañas de combate y batallas desde líneas tácticamente exteriores [...] Esta es la primera forma de nuestro contra-cerco.

Luego, si consideramos las áreas de base guerrillera en la retaguardia del enemigo, cada una de ellas individualmente considerada está rodeada por el enemigo en todos los lados, como la del área del monte Wutai, o en tres lados, como la del área noroeste de Shanxi. Esta es la segunda forma de cerco enemigo.

Pero, si se considera todas las áreas de base guerrillera juntas y en relación con las posiciones de las fuerzas regulares, se puede ver que a su vez rodeamos a una gran cantidad de fuerzas enemigas. [...] Esta es la segunda forma de nuestro contra-cerco del enemigo. Por lo tanto, hay dos formas de cerco por parte de las fuerzas enemigas y dos formas de cerco por nuestra propia, como un juego de wei-ch'i.




THE GAME IN 1941

Held by Japanese

Chinese guerrillas

Line of Chinese main forces

U. S. S. R.

MONGOLIA

MANCHUKUO

HEILUNGKIANG

KIRIN

LIAONING

JEHOL

CHAHAR

KOREA

SUIYUAN

Peking (Peiping)

Paotow

Tientsin

NINGHSIA

HOPEI

SHANSI

SHANTUNG

Tsingtao

KANSU

Yellow R.

Yenan

TSINGHAI

Lanchow

SHENSI

HONAN

KIANGSU

ANHWEI

Nanking

Shanghai

SIKANG

SZECHWAN

Chengtu

Yangtze R.

Ichang

Hankow

HUPEH

Chungking

CHEKIANG

Nanchang

Changsha

HUNAN

KIANGSI

KWEICHOW

FUKIEN

Foochow

Mekong R.

YUNNAN

Amoy

TAIWAN (FORMOSA)

KWANGSI

KWANGTUNG

Canton

West R.

BURMA

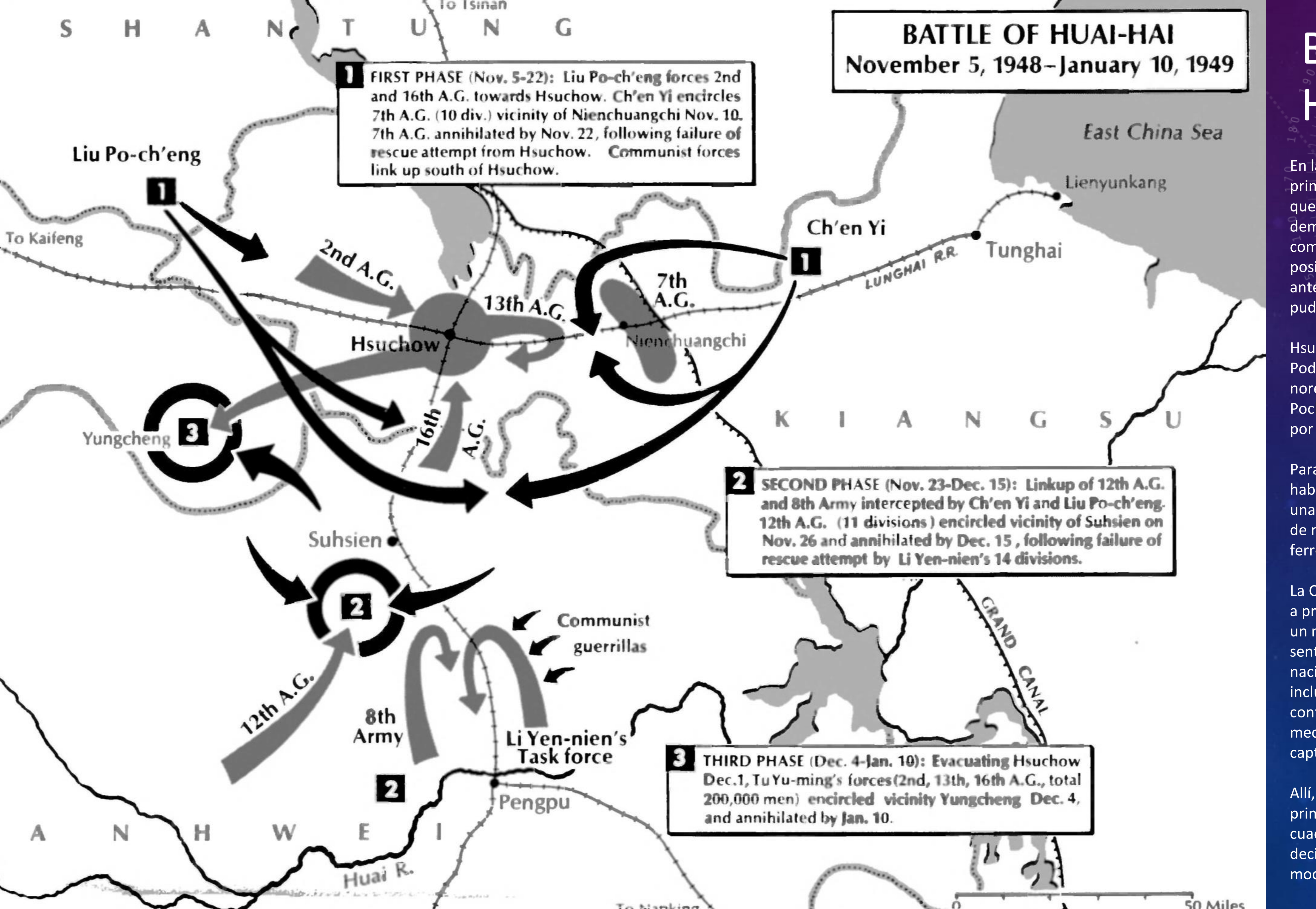
Hong Kong (Br.)

FRENCH INDOCHINA

HAINAN

THAILAND

0 Miles 500




# BATALLA DE HUAI-HAI

En la batalla de Huai-Hai, uno de los factores principales en la derrota nacionalista fue que los nacionalistas jugaron sus piedras demasiado cerca de las de su oponente comunista, con el resultado de que las posiciones nacionalistas fueron invadidas antes de que un frente firme y consolidado pudiera estar establecido.

Hsuchow era un saliente expuesto. Poderosas colecciones comunistas al noreste, junto con las 450,000 tropas de Liu Poch'eng en el oeste, rodearon a Hsuchow por dos flancos.

Para el 25 de noviembre, los comunistas habían logrado jugar nuevas piedras —con una fuerza militar de alrededor de un cuarto de millón de hombres— a través de las vías ferroviarias de Hsuchow hacia el sur.

La Circunvalación condujo a la aniquilación: a principios de enero de 1949, después de un mes y medio de resistencia desigual y sin sentido estratégico, todas las unidades nacionalistas en Hsuchow y sus alrededores, incluido el cuerpo blindado de élite que contenía casi todos los equipos mecanizados nacionalistas, había sido capturado.

Allí, resumidos sin rodeos, se encuentran los principales eventos, superpuestos en una cuadrícula wei-chii, de una de las más decisivas Campañas militares de la historia moderna.

# CEGUERA ESTRATÉGICA EN VIETNAM

Divergent Perceptions of Wei-ch'i Reality:
Viet-nam, July 1965

COMMUNIST VERSION

Hue
Danang
Quangngai
Pleiku
Quinhon
Nhatrang
Dalat
Bienhoa
Saigon
Vungtau

UNITED STATES VERSION

Hue
Danang
Quangngai
Pleiku
Quinhon
Nhatrang
Dalat
Bienhoa
Saigon
Vungtau

Areas controlled by Vietcong

La interpretación de la paradoja final en GO, la de la estrategia de rompecabezas, puede verse como un corolario de la teoría de los ataques de decisión rápida en un flanco sin ventajas:

Para reducir de manera más efectiva la posición de superioridad inicial del oponente, las operaciones deben realizarse de modo que las regiones en las que exista superioridad táctica del oponente, sean divididas y rodeadas y no puedan recombinarse efectivamente para producir una ventaja estratégica concreta.

En Go, como en otros juegos, un principiante juega progresivamente con menos eficiencia cuanto más compleja se vuelve la situación a la que se enfrenta y, en cualquier caso, tiende a simplificar demasiado su estructura. En consecuencia, la complejidad del patrón estratégico actúa como una ventaja para el jugador más experimentado.

Así, la percepción norteamericana de la situación en Vietnam simplificaba una realidad compleja, donde el Vietcong tenía una clara ventaja estratégica por su mejor comprensión y dominio del territorio en juego, determinado por el estratega **Vo Nguyen Giap.**



**Vo Nguyen Giap**
1911-2013




THE #1 INTERNATIONAL BESTSELLER

SHIBUMI

"The only writer of airport paperbacks to be compared to Zola, Ian Fleming, Poe, and Chaucer." —*New York Times*

TREVANIAN

# CÓMO EL GO INFLUYÓ EN LA ETA

La estrategia de GO fue aplicada por la **ETA, Euzkadi Ta Askatasuna, organización terrorista vasca,** influenciada por la novela ***"Shibumi"*** de 1979, escrita por "Trevanian"

Shibumi fue uno de los mayores best seller de espionaje, escrito con un humor corrosivo y políticamente incorrecto.

El protagonista de la novela, **Nicholai Hel**, nació en la China de la segunda guerra mundial, hijo de una aristócrata rusa convertida en prostituta de lujo y de un oficial de las SS alemanas que estaba de paso. La educación de Nicholai tuvo una gran influencia japonesa y su secreto es la determinación de alcanzar una rara clase de pureza personal, un estado de perfección sin esfuerzo que se llama… Shibumi, y que aprendió de su padre adoptivo, un general japonés, y de su **Maestro de GO**. Vive retirado en una aislada fortaleza, en las montañas del País Vasco, junto con su espléndida concubina euroasiática.

"Trevanian" mantuvo oculta su verdadera identidad durante muchos años y rechazó cualquier tipo de entrevista, su verdadero nombre era **Rodney William Whitaker**, (Nueva York, 1931 - West Country, 2005).


Estructura
Jerárquica
CONFLICTIVIDAD VERTICAL FRENTE A
CONFLICTIVIDAD HORIZONTAL
Anarquía
Funcional
Dinámicas
Diferenciadas
Estructurales
Dinámicas
Indiferenciadas
Moleculares
Conflicto
Regulado
Conflicto
Irregular

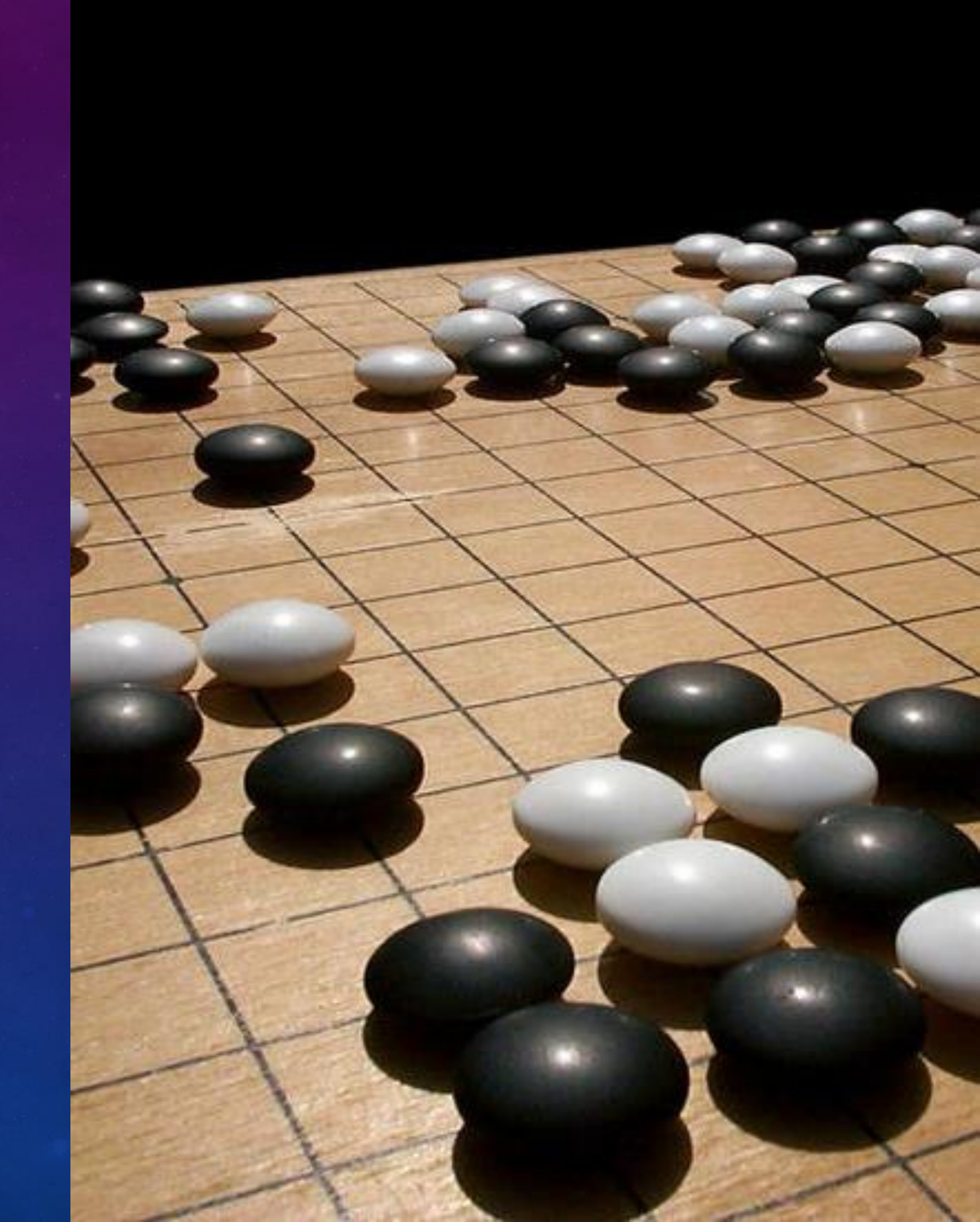
# CONFLITIVIDAD
# VERTICAL

- Existencia de ánimo Hostil
- Las Funciones de los contendientes son Estructurales
- Existe Estructura Jerárquica: Mandos y Subordinados
- Los Mandos y Tropas son Regulares e Identificables
- Objetivos Tácticos y Estratégicos pre Definidos
- Unidades Estáticas Estratégicas (Fortificaciones)
- Unidades Móviles Tácticas (Escuadrones, Compañías)
- Batallas en áreas pre Definidas (Elección de Territorio)
- Existencia de uno o varios Frentes de Operaciones
- Existencia de una Línea Principal de Operaciones
- Existencia de Vanguardia y Retaguardia Definidas
- Existencia de una o varias Bases de Operaciones
- El Frente es generalmente paralelo a la Base de Operaciones y perpendicular a la línea principal de Operaciones
- La Conquista de Territorio es consecuencia de la Victoria
- La Victoria se Obtiene al eliminar la mayoría o todas las fuerzas enemigas, y conquistar la hegemonía en el Campo Militar y Político, obteniendo la Rendición del Enemigo.



# CONFLICTIVIDAD HORIZONTAL

- Existencia de ánimo Hostil
- Las Funciones de los contendientes son Situacionales
- No Existe Estructura Jerárquica: hay Anarquía funcional
- Los Mandos y Tropas son Irregulares y No Identificables
- Objetivos Tácticos y Estratégicos Dinámicos
- Las Unidades Móviles son Estratégicas (captura Áreas de Influencia)
- Guerra de Guerrillas con emboscadas, asedio, incursión y sabotaje.
- Batallas en áreas dispersas No pre definidas
- No hay frentes de Operaciones sino múltiples Áreas en disputa
- No hay una Línea de Operaciones sino de cercos y contra-cercos
- Vanguardia y Retaguardia son intercambiables o no existentes
- No hay Bases de Operaciones sino Áreas de Influencia
- No hay un Frente de Operaciones definido sino fluido y cambiante
- La Victoria es consecuencia de la Conquista de Territorio
- La Victoria se Obtiene al conquistar la mayor parte del Territorio Físico e Ideológico, y establecer la hegemonía en el Campo Político, sin que sea indispensable la Rendición del Enemigo o su total derrota Militar.



# ESTRATEGIA DE LUCHA DEL MODELO DE REVOLUCIÓN MOLECULAR DISIPADA

- En este modelo el Conflicto no se plantea de manera lineal, secuencial e institucionalizada, ni con un objetivo **Predeterminado y Específico**, como el dar "Jaque Mate" al Rey en el Ajedrez.
- La estrategia de la Revolución Molecular Disipada sigue la lógica del **GO** –el mal llamado "ajedrez chino"-, donde el objetivo es controlar la mayor parte del **Territorio**.
- En esta estrategia, suele ganar el juego quien mantiene la **Iniciativa** (sente), y **Obliga** (gote) al contrario a responder en una secuencia determinada.
- Esta estrategia fue originalmente aplicado por la **ETA** influenciada por la novela ***"Shibumi"*** de 1979.
- En Chile, **ninguna Academia Policial o Militar** considera la enseñanza del GO en la formación pedagógica de los estudiantes. Juegan Ajedrez.

**ESTRATEGIA CLÁSICA**

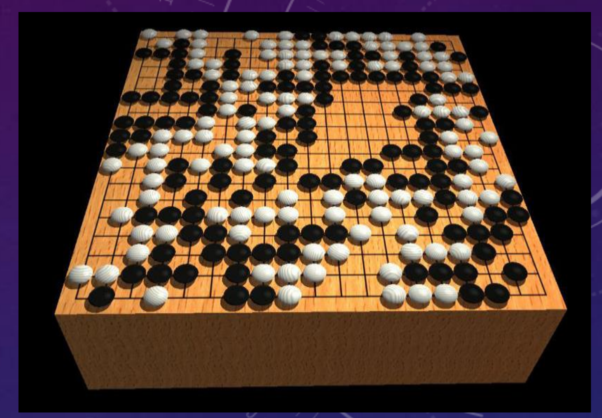


- "En su medio de interioridad, las piezas de ajedrez mantienen relaciones biunívocas entre sí, y con las del adversario: sus funciones son estructurales".
- "mientras que una pieza de ajedrez no puede hacerlo (o sólo puede hacerlo diacrónicamente)[...] El ajedrez es claramente una guerra, pero una guerra institucionalizada, regulada, codificada, con un frente, una retaguardia, batallas".
- "mientras que el ajedrez es una semiología. Por último, no se trata del mismo espacio: en el caso del ajedrez, se trata de distribuir un espacio cerrado, así pues, de ir de un punto a otro, de ocupar un máximo de casillas con un mínimo de piezas".
- "el ajedrez codifica y descodifica el espacio"

**Espacio Estriado (Ajedrez)**



**ESTRATEGIA MOLECULAR DISIPADA**



- Los peones del go son elementos de un agenciamiento maquínico no subjetivado, sin propiedades intrínsecas, sino únicamente de situación".
- "Un peón de go, por el contrario, sólo tiene un medio de exterioridad, o relaciones extrínsecas con nebulosas, constelaciones, según las cuales desempeña funciones de inserción o de situación, como bordear, rodear, romper. Un solo peón de go puede aniquilar sincrónicamente toda una constelación"
- "Lo propio del go, por el contrario, es una guerra sin línea de combate, sin enfrentamiento y retaguardia, en último extremo, sin batalla: pura estrategia"
- "En el go, se trata de distribuirse en un espacio abierto, de ocupar el espacio, de conservar la posibilidad de surgir en cualquier punto: el movimiento ya no va de un punto a otro, sino que deviene perpetuo, sin meta ni destino, sin salida ni llegada"
- "mientras que el go procede de otra forma, lo territorializa y lo desterritorializa (convertir el exterior en un territorio en el espacio, consolidar ese territorio mediante la construcción de un segundo territorio, adyacente, desterritorializar al enemigo mediante ruptura interna de su territorio, desterritorializarse uno mismo renunciando, yendo a otra parte...). Otra justicia, otro movimiento, otro espacio-tiempo"

**Espacio Liso (Go)**

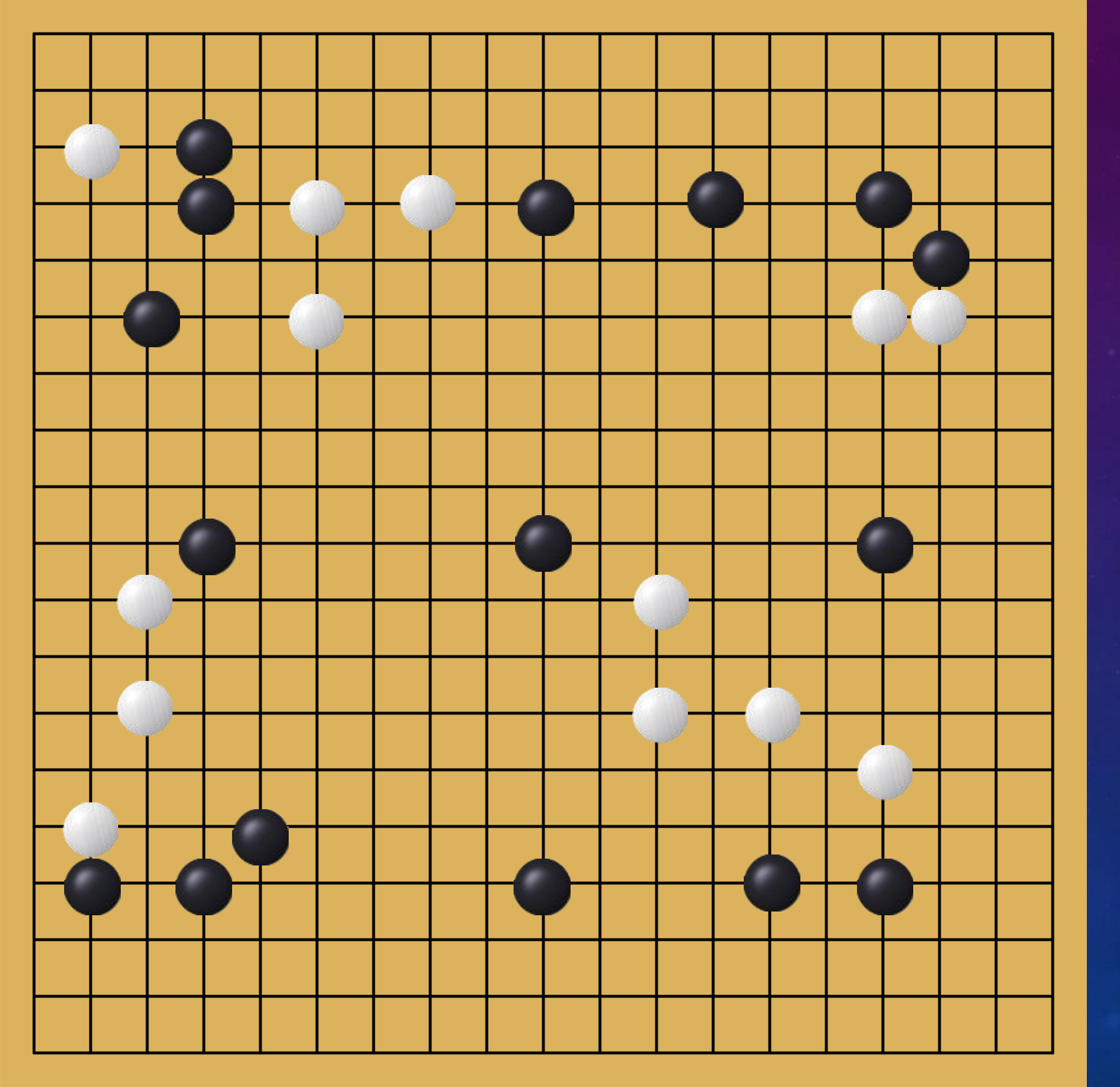


*Comparación Espacios lisos y estriados. Cuadro basado en Deleuze y Guattari (2002) Tomado de Castillo & Mejías, 2018*

# COMPARACIÓN DE CONFLICTIVIDAD

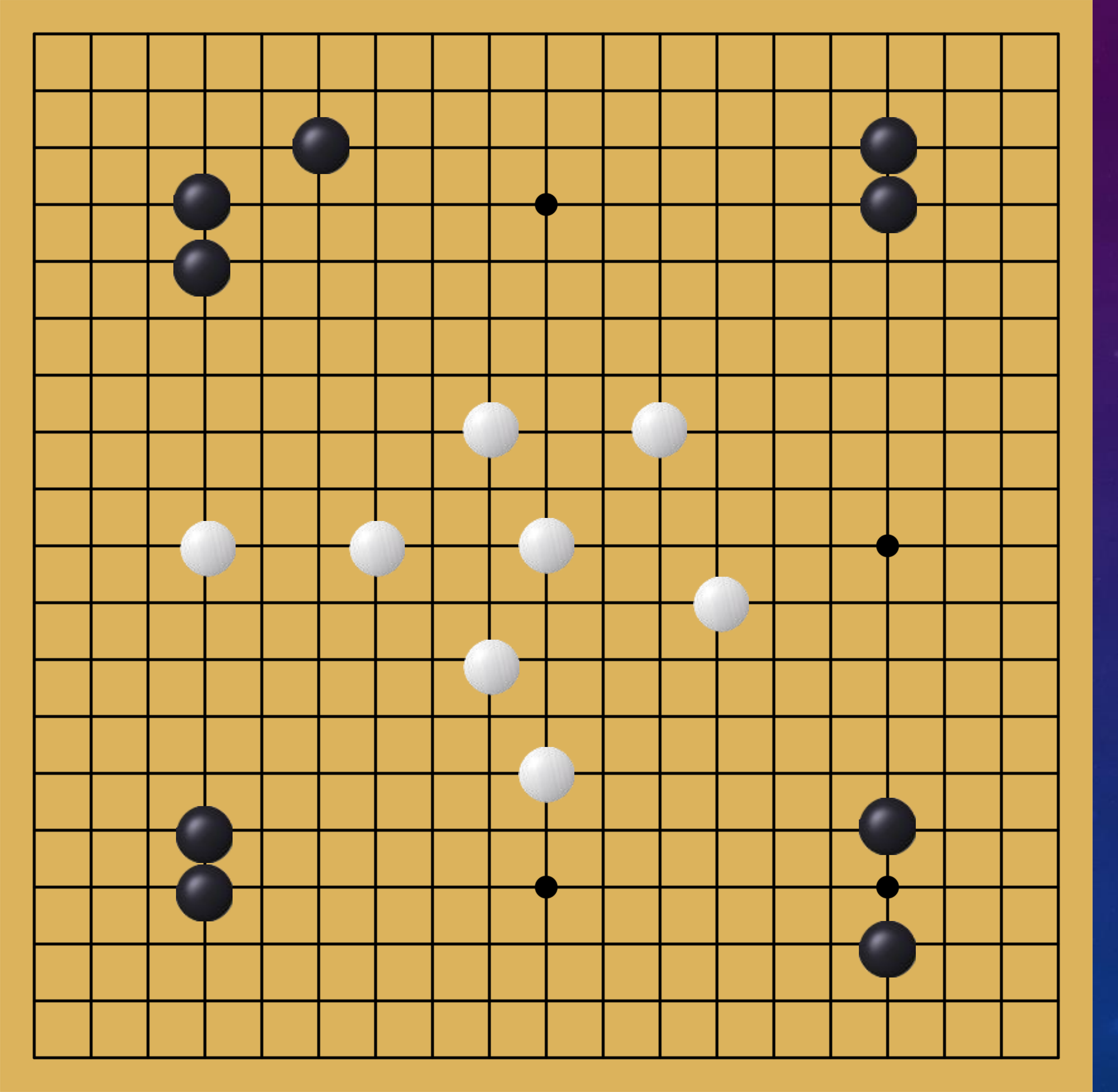
**VERTICAL**

**HORIZONTAL**



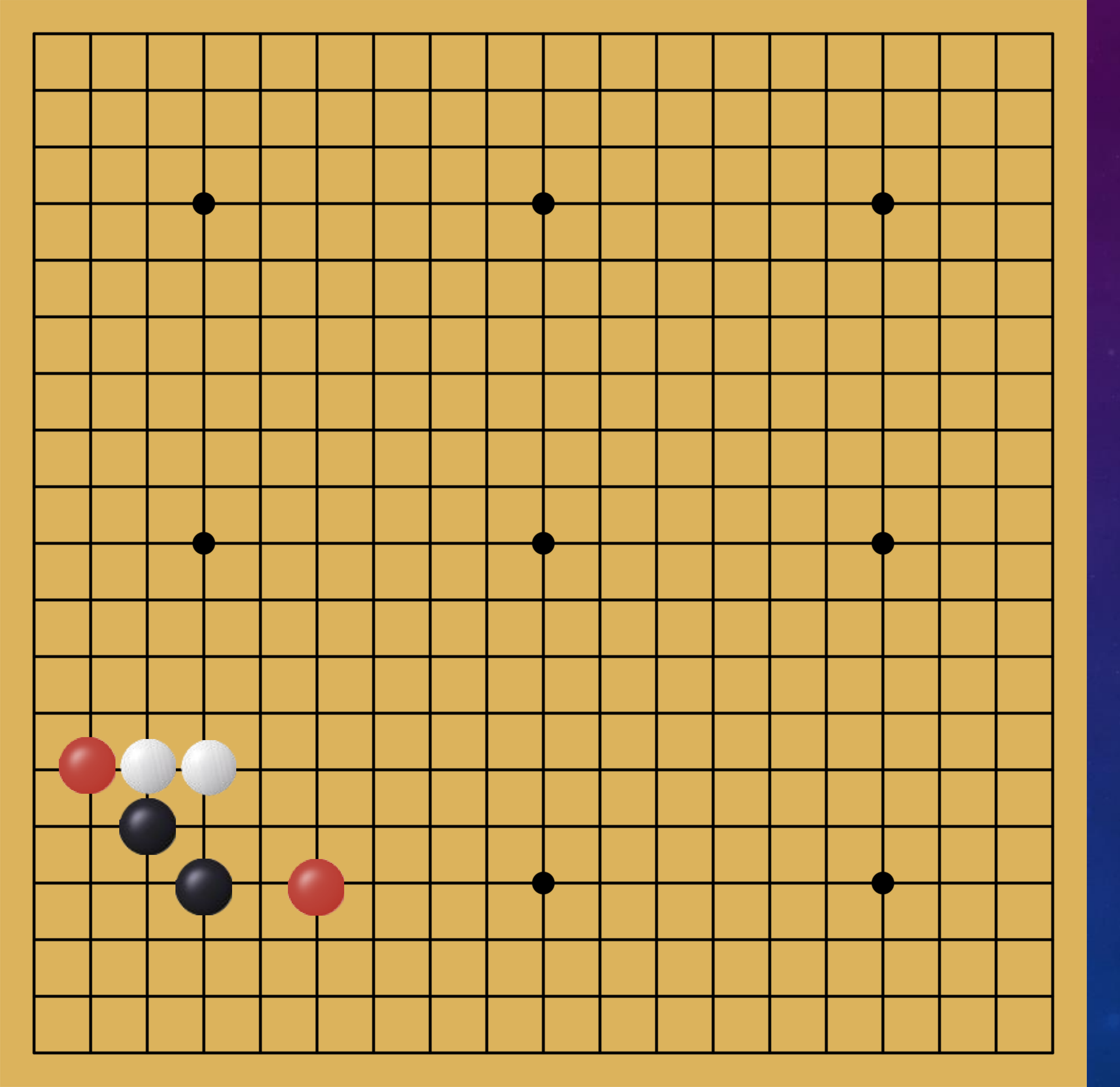
# LOS 10 MANDAMIENTOS

- La codicia no trae la victoria.
- Sea cuidadoso al entrar en territorio enemigo.
- Antes de atacar, controle su retaguardia.
- Abandone las pequeñas capturas; combata por llevar la iniciativa.
- Deje lo pequeño, tome lo grande.
- Si está en el peligro, abandone algo.
- Sea prudente, no juegue aquí y allá sin sentido, por todo el tablero.
- Devuelva golpe por golpe, si es necesario.
- Si su adversario es más fuerte, defiéndase.
- Si un grupo queda aislado en medio de una influencia hostil, escoja el camino pacífico.



# PRINCIPIOS DE GO EN LA INSURRECCIÓN

- Los bordes del tablero se corresponden con la casta más baja de campesinos en la China feudal.
- Hacia el centro, los puntos corresponden a posiciones más altas en el sistema de castas sociales, siendo el centro la clase política urbana.
- Mientras otras facciones atacaron directamente al único punto central, Mao usó la estrategia estándar del Go de construir territorio primero en las aisladas esquinas, luego a lo largo de los bordes.
- Mientras otros se concentraban en un punto, Mao y los comunistas se centraron en construir un territorio, dominando finalmente el tablero.
- Para nuestros propósitos, una representación menos precisa es a menudo más útil, sólo lo necesario para dotarnos de un puente entre conceptos estratégicos de Go y el conflicto práctico al nos enfrentamos.

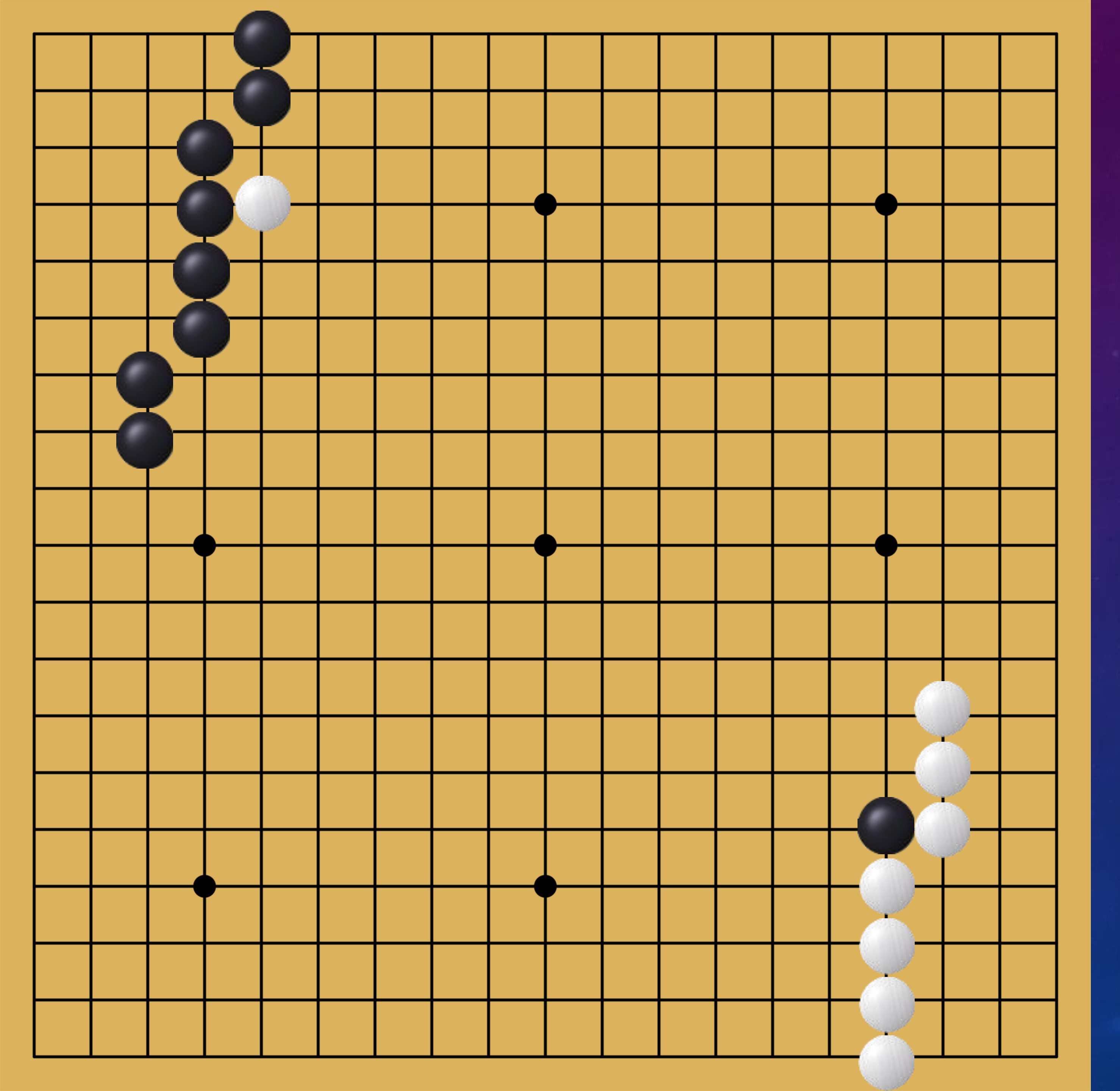


# ATAQUE Y CONTRA ATAQUE

- **El contraataque no constituye nunca una respuesta, sino la instauración de un nuevo estado de cosas.**
- Lo posible implica la realidad correspondiente y además algo que se añade a ella, puesto que lo posible es el efecto combinado de la realidad una vez aparecida y de un dispositivo que la arroja hacia atrás.

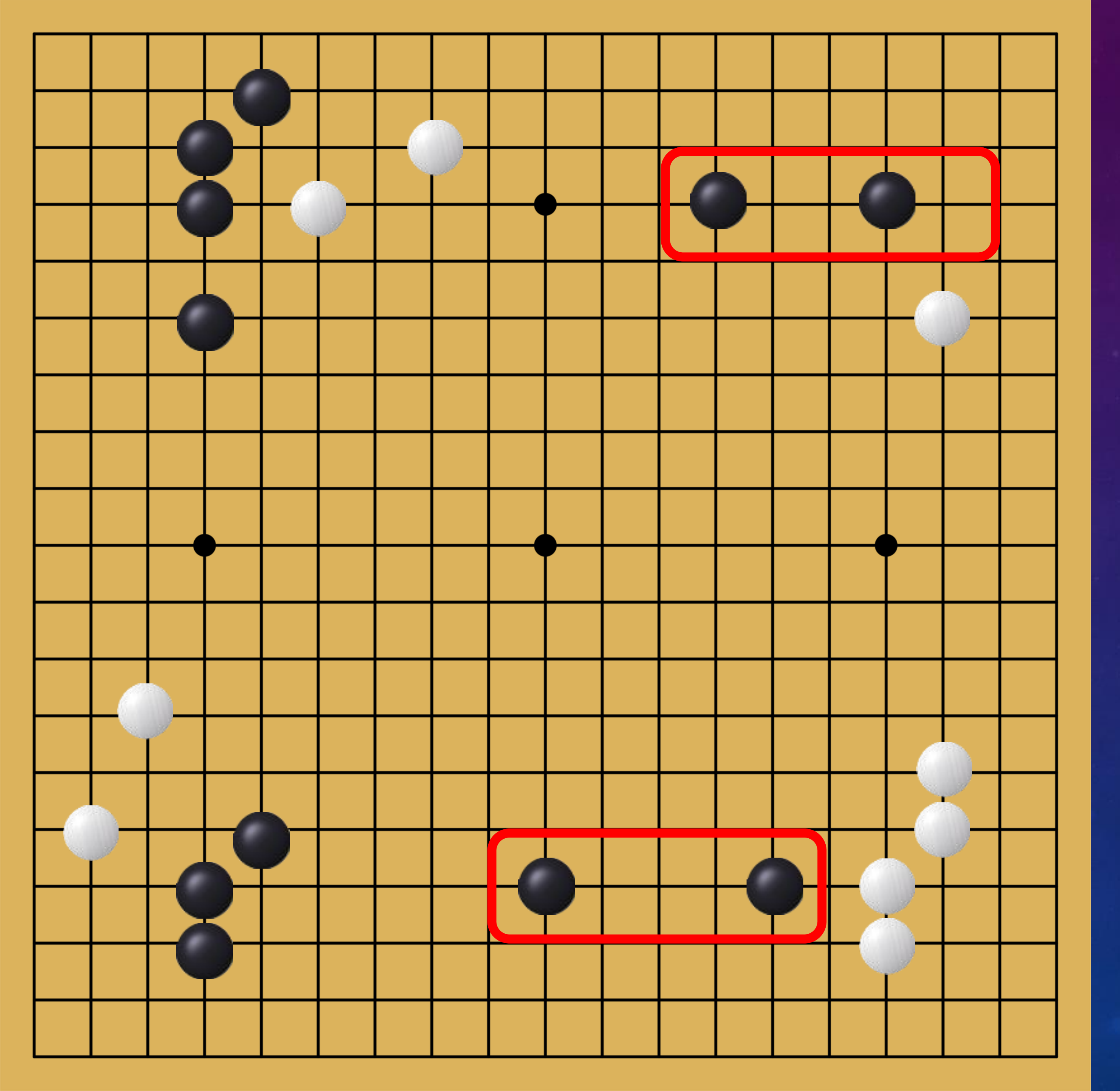
Henri Bergson
*El pensamiento y lo moviente*

En: Contribución a la Guerra en Curso
Regla N° 5



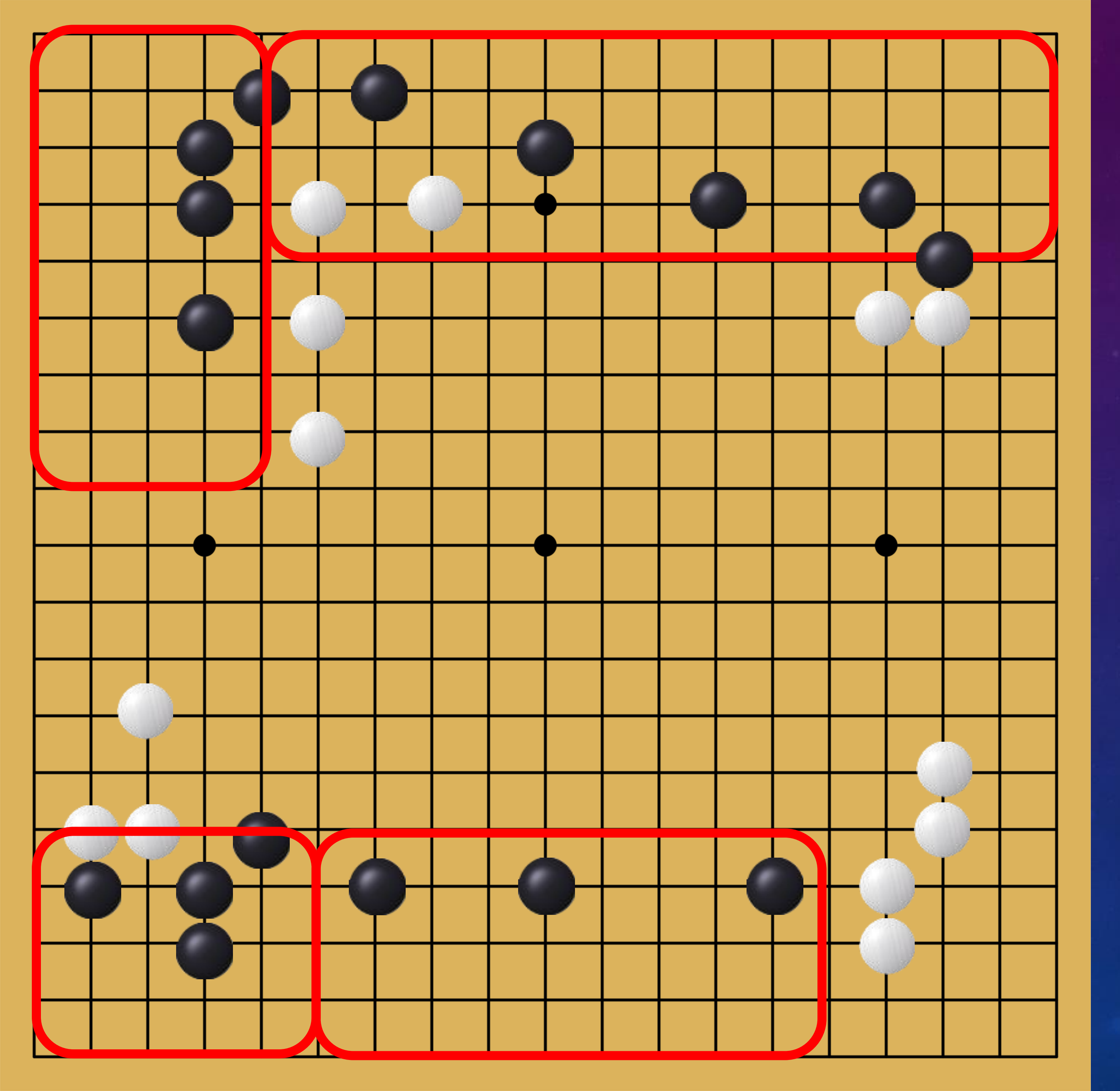
# "NO TIRES UN HUEVO CONTRA EL MURO"

- Otro que es especialmente relevante para anarquistas, casi literalmente, es "no tires un huevo contra el muro".
- Este proverbio coreano es conocido más comúnmente como "juega lejos de la densidad" y advierte contra jugar fichas demasiado cerca de los puntos fuertes de nuestros enemigos, pero también que se mantenga una distancia útil de nuestra propia fortaleza.
- En Go, si tu oponente tiene un fuerte muro en el que no tienes ninguna esperanza de romper o capturar, jugar cerca del muro garantiza la captura de tu piedra y eso realmente refuerza al oponente.
- Lo mismo puede decirse a los anarquistas mal orientados que tiran un huevo a los policías antidisturbios sólo para acabar aplastados contra el suelo y detenidos.
- Lo contrario es también cierto: jugar demasiado cerca de nuestro propio grupo fuerte es un movimiento "seguro" desperdiciado que hace poco por conseguir territorio.



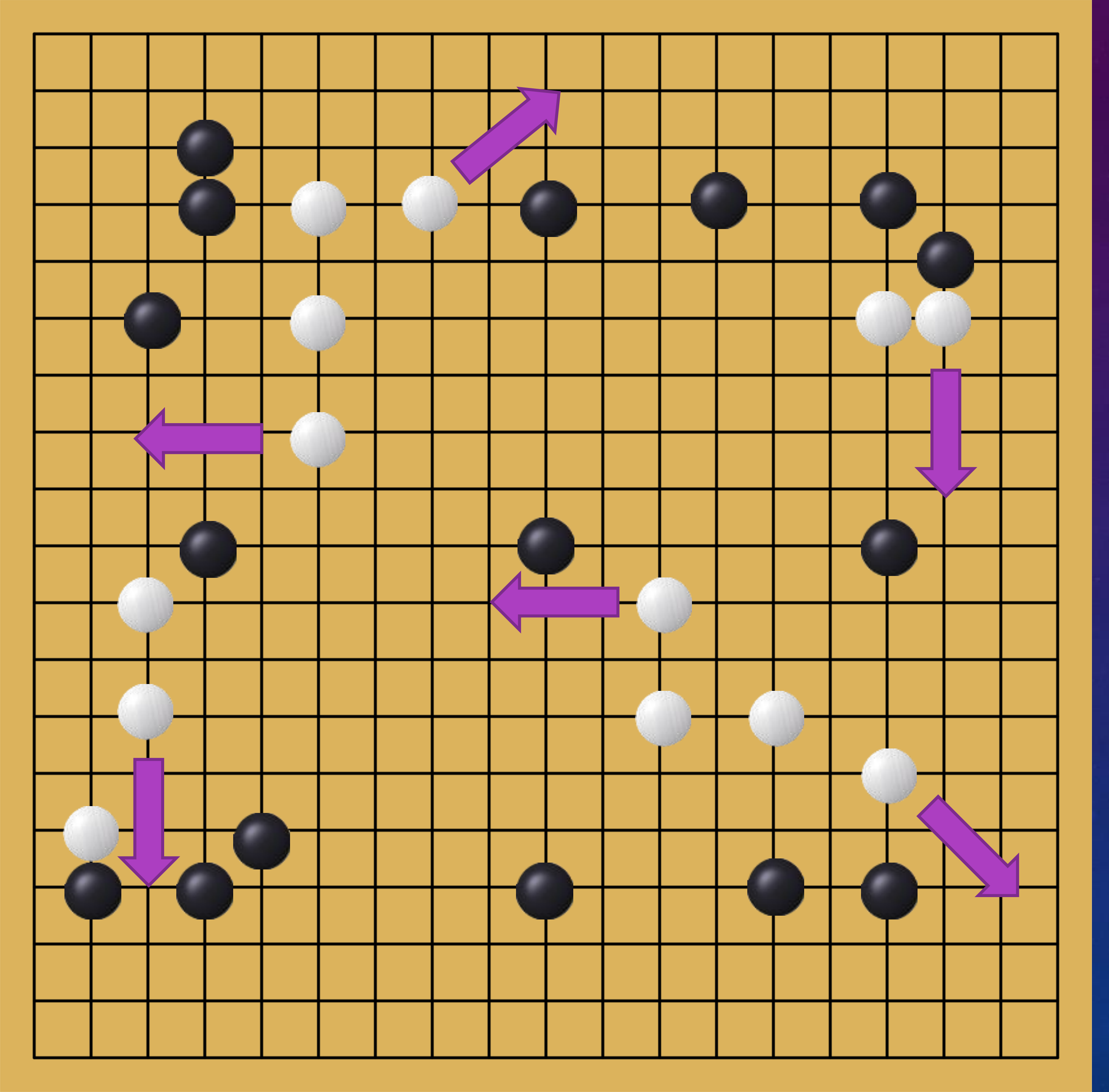
# "FORTALECIENDO TU GRUPO DÉBIL HACES AL OPONENTE MÁS DÉBIL"

- Enunciando la ventaja estratégica de la solidaridad existe el proverbio "fortaleciendo tu grupo débil haces al oponente más débil".
- Al tomar como objetivo las debilidades de tu oponente para atacar, tus propias debilidades te exponen al contraataque. Si puedes fortalecerlas primero, tu ataque tendrá más éxito.
- En el movimiento obrero, esta lección aparece cuando tienes divisiones en sus filas, con trabajadores vulnerables expuestos al ataque.
- Si puedes fortalecer a esos trabajadores vulnerables antes de la lucha, el jefe tendrá menos habilidad para contraatacar, y, básicamente, tu ofensiva tendrá más éxito.



# "CONECTANDO GRUPOS"

- Una estrategia básica del Go es comenzar en las esquinas y los bordes, y luego saltar hacia el centro para conectar grupos de piedras separadas.
- Es más fácil crear territorio sólido en las aisladas esquinas. Más adelante, el territorio puede ser construido en los bordes, pero esto es más difícil.
- Finalmente, si uno de tus grupos de piedras es débil, salir repentinamente al centro puede permitirles conectarse con otros, aumentando las posibilidades de supervivencia.
- Como en el proverbio anterior, conectar los grupos débiles entre sí los fortalece, poniéndolos en una mejor posición para atacar a su enemigo común.
- En el mundo real, los grupos pequeños aislados, como los grupos débiles de piedras en el tablero, deben establecer una base o coordinarse con otros grupos para sobrevivir y ser efectivos.
- Una base es una red organizativa y social capaz de sostenerse a pesar de los ataques y los contratiempos. Además de ser autosuficiente, la red debe permitir expandir la lucha a nuevo territorio.
- Pero incluso con una base sólida hay un riesgo de "vivir en modo pequeño", o permanecer aislado sólo con la estructura suficiente para mantenerse pero sin habilidad para ir a la ofensiva.
- Mantener los grupos conectados y trabajar de forma conjunta puede prevenir esto.
- En el mundo real esto puede aplicarse a numerosas situaciones, conectando grupos más allá de límites raciales y de género, conectando una variedad de grupos en la misma ciudad donde las luchas confluyan, como por ejemplo una lucha de clase y grupos ecologistas contra la misma corporación, o conectando demandas tales como grupos feministas apoyando luchas laborales para acortar las jornadas y obtener beneficios en el cuidado de los hijos.



# "UN HOMBRE POBRE DEBE BUSCAR PELEA"

- Un proverbio que es especialmente interesante a la luz de la naturaleza asimétrica de nuestra lucha es "un hombre rico no debe buscar pelea". De forma paralela, si eres un hombre pobre, deberías más bien buscar peleas.
- Cuando juegas una partida, si notas que estás bien por delante de tu oponente en cuanto a territorio, querrás evitar luchas complicadas y en su lugar, consolidar tus ganancias.
- Por el contrario, si estás en desventaja y haces jugadas seguras que consolidan el status quo, estás abocado a perder. La única forma en que puedes ganar es haciendo movimientos más atrevidos, atacando las debilidades del oponente en un esfuerzo para negarle la posibilidad de consolidar sus ganancias.

  En Go, se utiliza una limitación para equilibrar juegos entre jugadores con habilidades diferentes.
- El mejor jugador juega blanco y le da su oponente las piedras extras suficientes para compensar la diferencia de habilidad. Las piedras negras empiezan con piedras situadas en los puntos clave del tablero.
- Comienzan como un hombre rico, y su trabajo es, de forma simple y con seguridad, mantener todo con lo que comenzaron el juego.
- El jugador blanco, reflejando la asimetría de nuestra lucha, comienza el juego como un hombre pobre que no tiene más remedio que buscar pelea.

  Desafortunadamente para nosotros, nuestra lucha es asimétrica, pero no porque hayamos venido al juego con mayor experiencia y habilidad natural que nuestro adversario.
- **Aun así, de muchas maneras, los poderosos son lentos para responder a nuevas tácticas.**
- Nuestra fortaleza es la estabilidad del sistema que controlan. Como activistas marginales organizándose desde cero. nos aproximamos a un oponente que está firmemente establecido, y aparentemente en control del tablero entero. Nuestra tarea es alterar esa estabilidad y exponer debilidades que nos proporcionen nuevas aperturas.



# SENTE Y GOTE

- Un movimiento que obliga al oponente a responder, se dice que es “Sente"(先手) o “iniciativa”; el oponente tiene “Gote" (後手) u “obligación”.
- En la mayoría de juegos el que mantiene el sente la mayor parte del tiempo acabará ganando.
- Gote significa "movimiento subsiguiente" (literalmente: "después de la mano"), el opuesto de Sente, que significa "movimiento precedente" (literalmente: "antes de la mano").
- El Sente indica que jugador tiene la iniciativa en el juego, y cuales movimientos resultan al tomar y mantener la iniciativa.
- Más precisamente, mientras un jugador ataca, y el otro se defiende en Gote, se puede decir que ellos respectivamente tienen y no tienen la iniciativa.
- La situación de tener Sente es favorable, permitiendo el control del flujo del juego.

# PROCESO DE CONQUISTA IDEOLÓGICA

PROCESO DE HEGEMONÍA IDEOLÓGICA

PROYECCIÓN

CONSOLIDACIÓN

FORMALIZACIÓN

LEGITIMACIÓN

VALIDACIÓN

SOCIALIZACIÓN

IRRADIACIÓN

DISEMINACIÓN

PENETRACIÓN

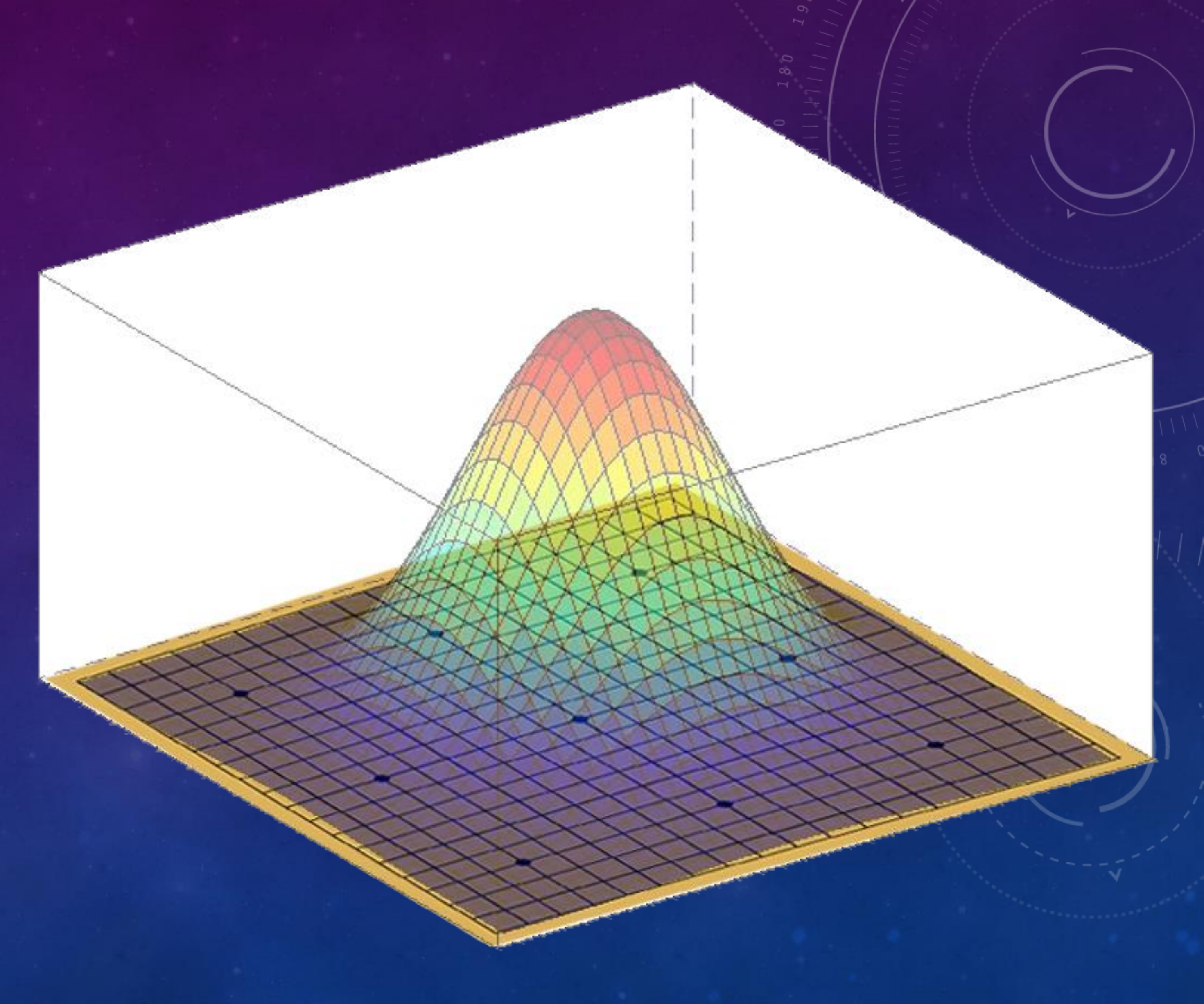
INTRODUCCIÓN

PROCESO DE HEGEMONÍA TERRITORIAL

# ESTRATEGIA DE GO

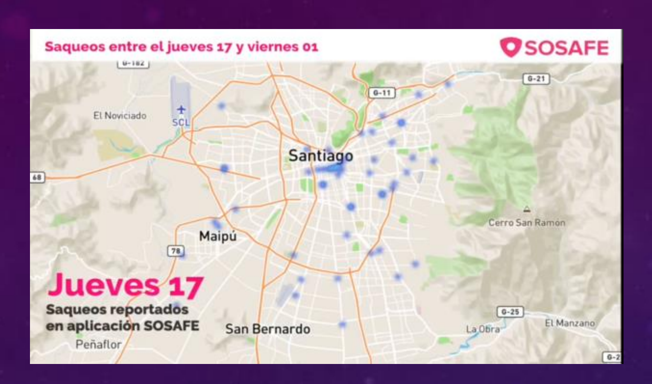
# DE BORDE A CENTRO

- La conquista de Territorio siguiendo la Estrategia de GO, es decir, de Mentes y de Espacio, discurre de Borde a Centro tanto en sentido del establecimiento de la Hegemonía Ideológica, como de las Zonas Marginales hacia las Centrales.



COPAMIENTO DE LAS FUERZAS DE ORDEN – SAQUEOS REPORTADOS

# REVOLUCIÓN MOLECULAR DISIPADA

























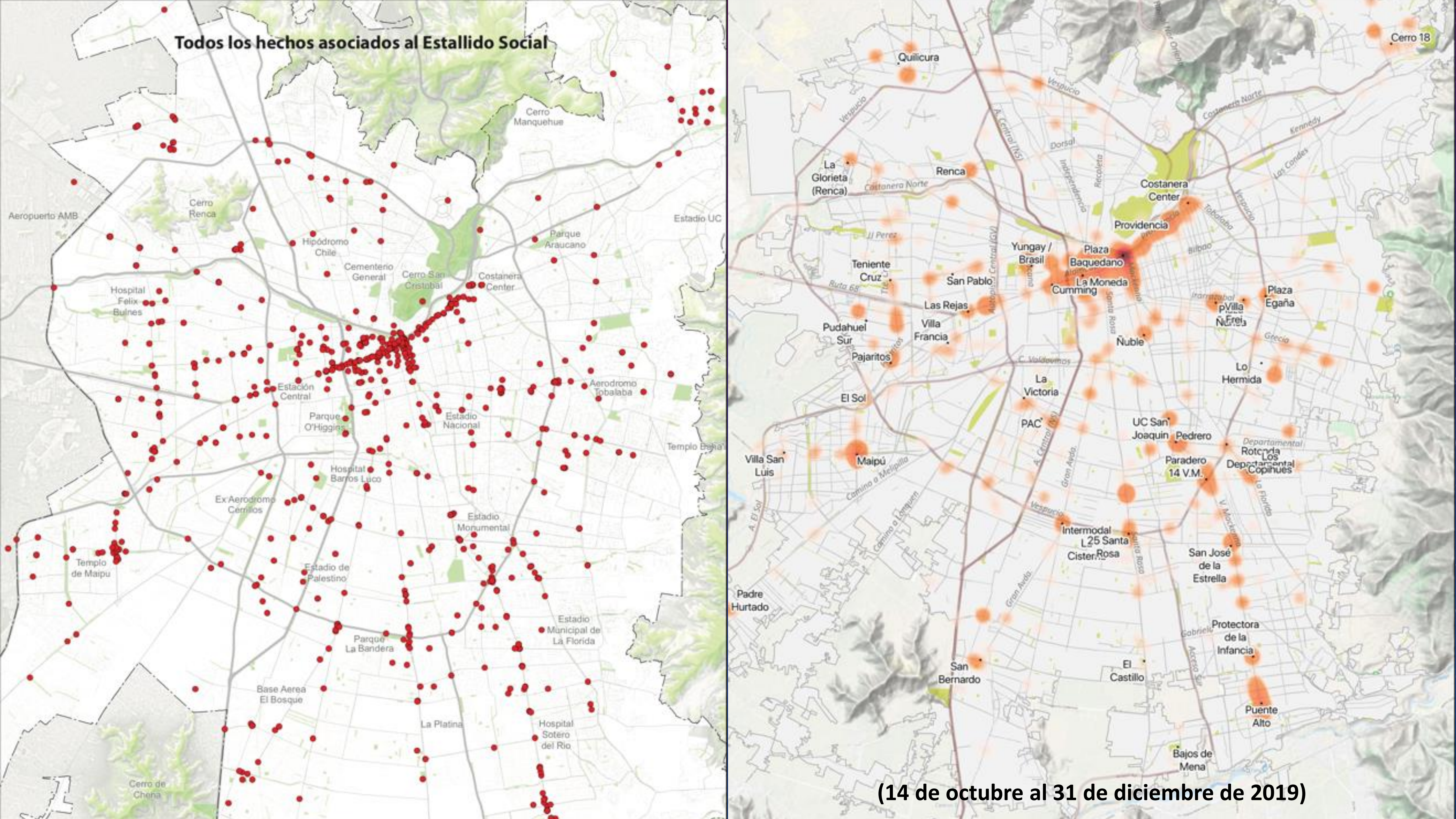




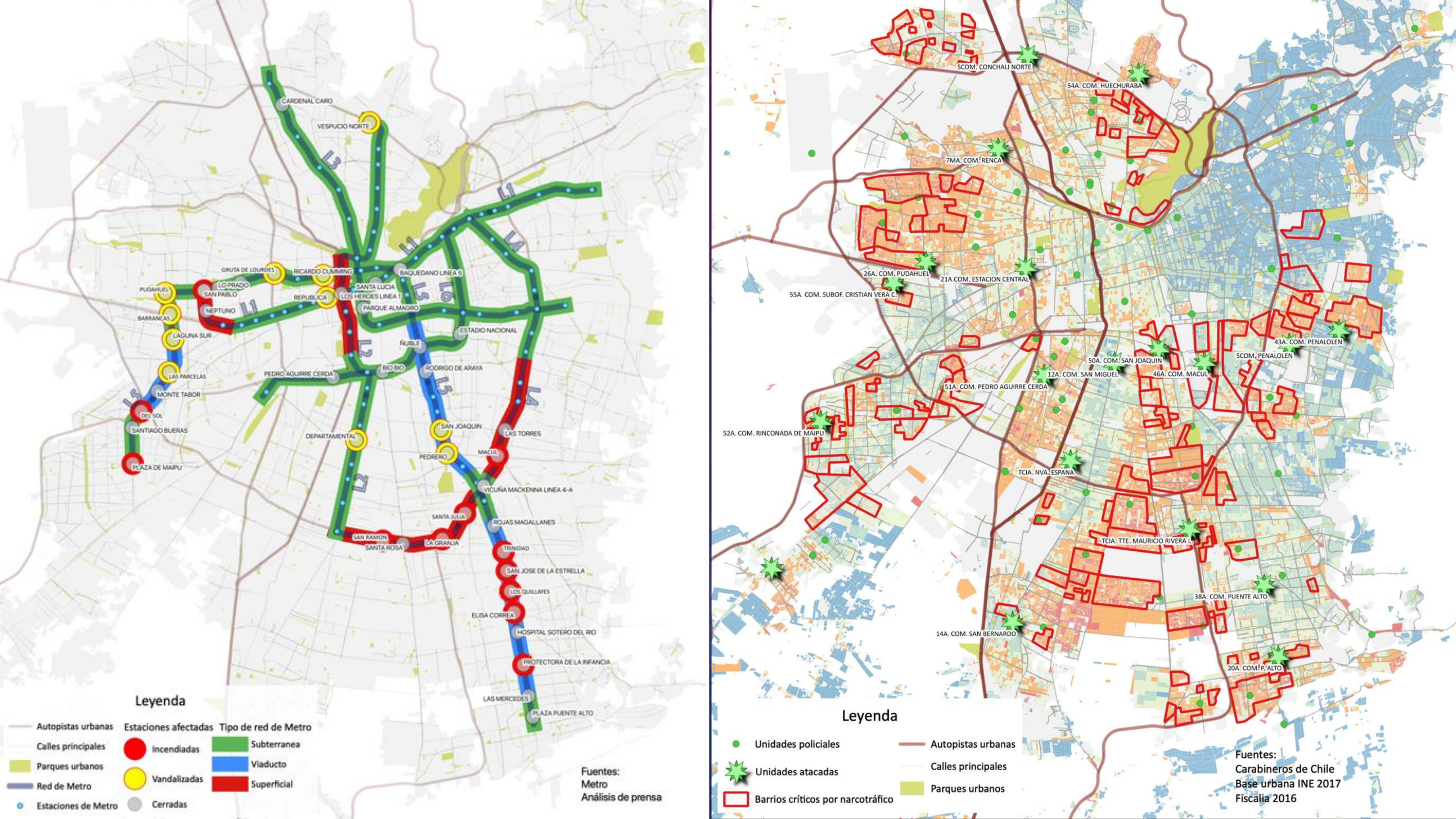






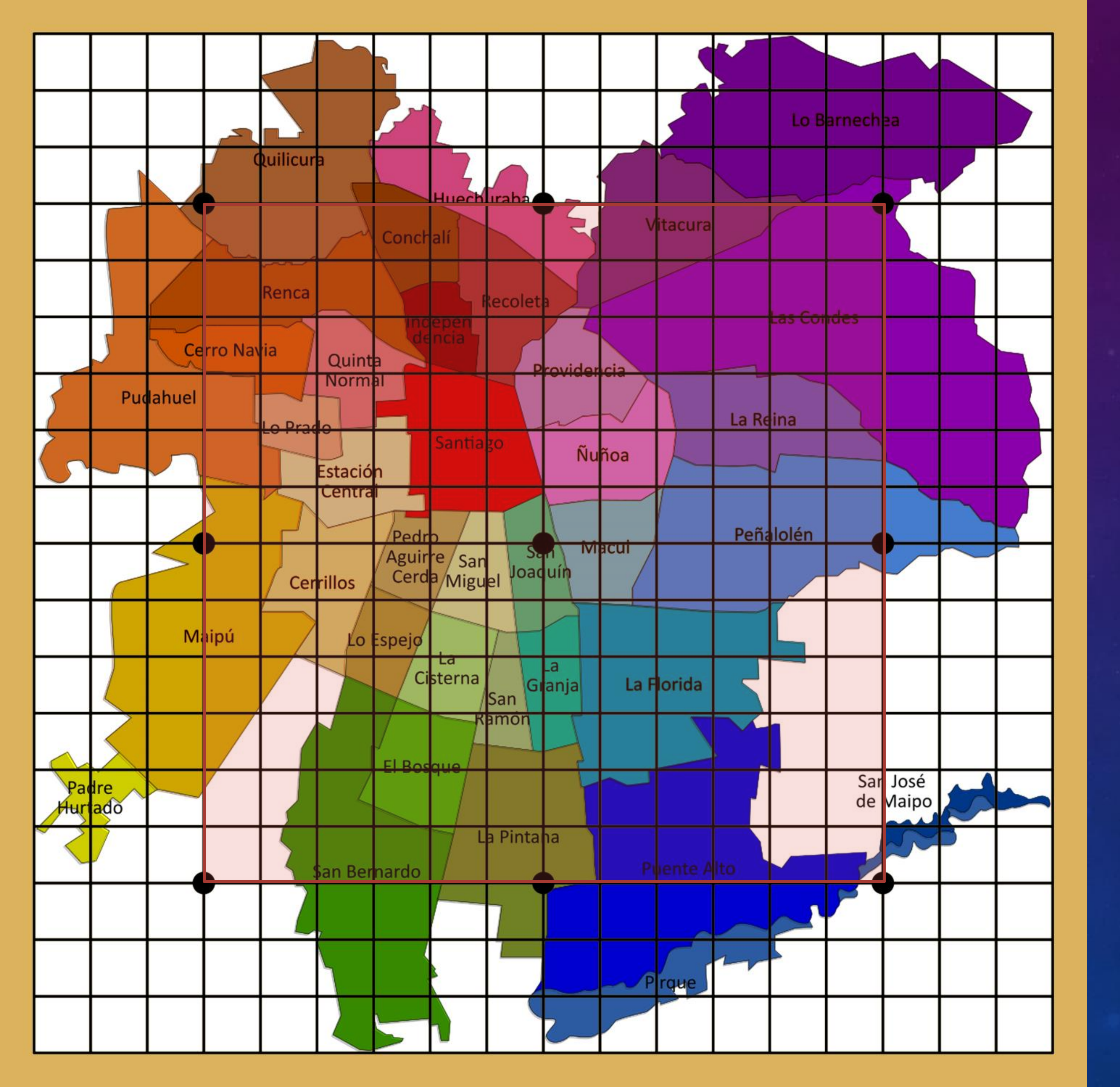

(14 de octubre al 31 de diciembre de 2019)



CARDENAL CARO
VESPUCIO NORTE
L3
L1
L4
GRUTA DE LOURDES
RICARDO CUMMING
BAQUEDANO LINEA 5
LO PRADO
SAN PABLO
PUDAHUEL
REPUBLICA
SANTA LUCIA
LOS HEROES LINEA 1
L5
L6
NEPTUNO
L1
BARRANCAS
PARQUE ALMAGRO
LAGUNA SUR
ESTADIO NACIONAL
ÑUBLE
L2
PEDRO AGUIRRE CERDA
BIO BIO
RODRIGO DE ARAYA
LAS PARCELAS
L5
MONTE TABOR
L5
DEL SOL
SANTIAGO BUERAS
SAN JOAQUIN
DEPARTAMENTAL
LAS TORRES
L4
MACUL
PEDRERO
PLAZA DE MAIPU
L2
VICUÑA MACKENNA LINEA 4-A
SANTA JULIA
ROJAS MAGALLANES
SAN RAMON
SANTA ROSA
LA GRANJA
TRINIDAD
SAN JOSE DE LA ESTRELLA
LOS QUILLAYES
ELISA CORREA
HOSPITAL SOTERO DEL RIO
PROTECTORA DE LA INFANCIA
LAS MERCEDES
PLAZA PUENTE ALTO
Leyenda
Autopistas urbanas
Calles principales
Parques urbanos
Red de Metro
Estaciones de Metro
Estaciones afectadas
Incendiadas
Vandalizadas
Cerradas
Tipo de red de Metro
Subterranea
Viaducto
Superficial
Fuentes:
Metro
Análisis de prensa
5COM. CONCHALI NORTE
54A. COM. HUECHURABA
7MA. COM. RENCA
26A. COM. PUDAHUEL
21A.COM. ESTACION CENTRAL
55A. COM. SUBOF. CRISTIAN VERA C.
43A. COM. PENALOLEN
50A. COM. SAN JOAQUIN
5COM. PENALOLEN
12A. COM. SAN MIGUEL
46A. COM. MACUL
51A. COM. PEDRO AGUIRRE CERDA
52A. COM. RINCONADA DE MAIPU
TCIA. NVA. ESPAÑA
TCIA. TTE. MAURICIO RIVERA L.
38A. COM. PUENTE ALTO
14A. COM. SAN BERNARDO
20A. COM. P. ALTO
Leyenda
Unidades policiales
Unidades atacadas
Barrios críticos por narcotráfico
Autopistas urbanas
Calles principales
Parques urbanos
Fuentes:
Carabineros de Chile
Base urbana INE 2017
Fiscalia 2016

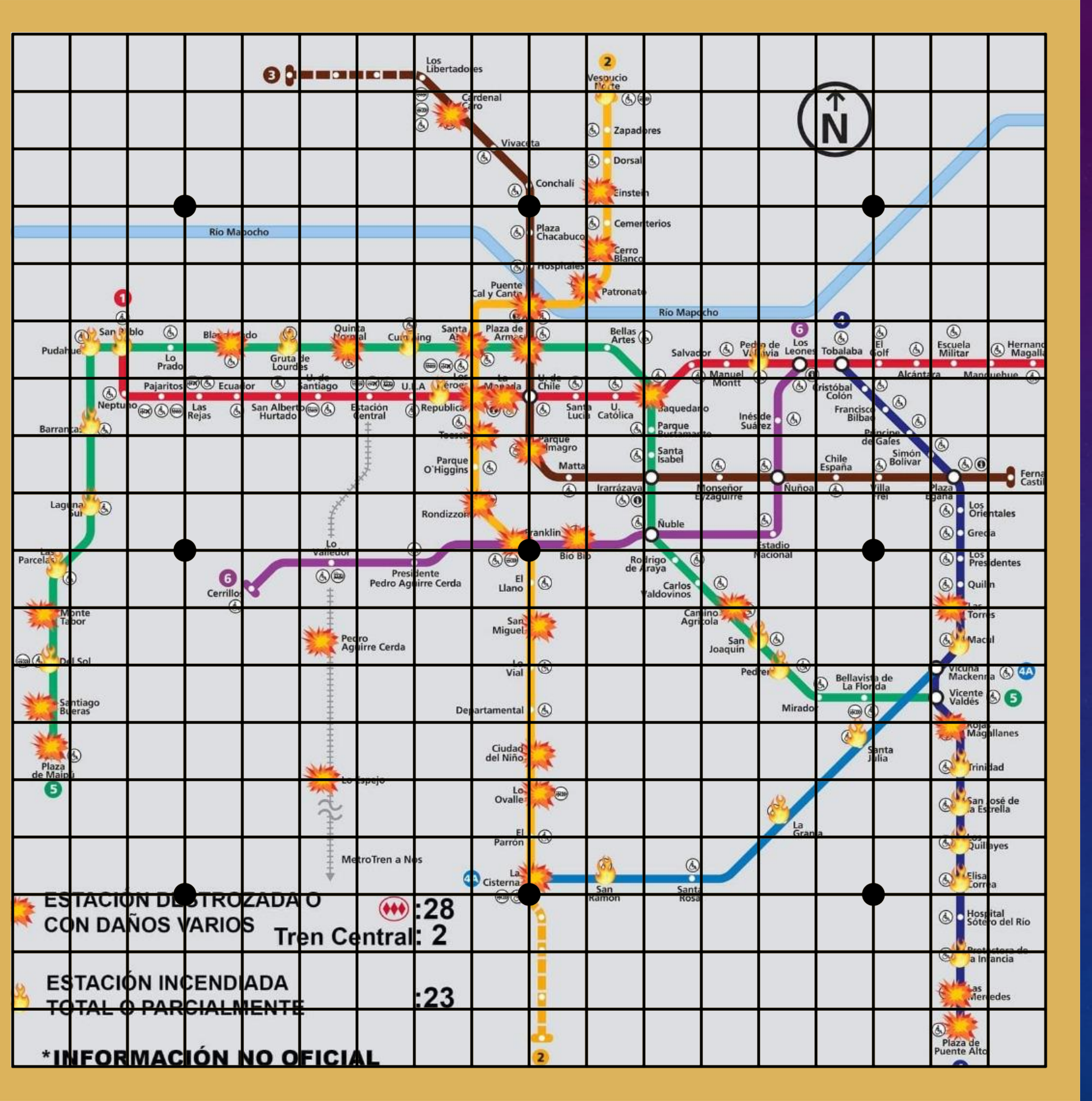
# LOS MÁRGENES EN SANTIAGO

- La Escuela de Chicago consideró la ciudad como "macroorganismo" a semejanza de cualquier ser vivo y, como célula con un núcleo o centro neurálgico del cual se desprenden anillos concéntricos, la presencia de problemas en este macroorganismo genera cuadros de "patología social".
- Asimismo, asumiendo la temática de la movilidad metropolitana e importando referencia fundamental a la figura del individuo de los márgenes o de las fronteras que se encuentra en estado de tránsito permanente, Nels Anderson se aplicó a la compresión del fenómeno del "hobo", esto es, del individualista siempre en marcha, sin rumbo fijo, que naturalmente no llega jamás, y que busca el cambio por el gusto del cambio, encarnado en la figura de los trabajadores temporales, móviles y sin arraigo social.
- Así, el "hobo" no sólo resultaba ser un vagabundo, que no sólo rompía los vínculos locales que le unen a su familia y a su vecindario sino que terminaba por romper todos los demás tipos de asociaciones, deviniendo pues en un hombre sin razón de ser y sin patria.



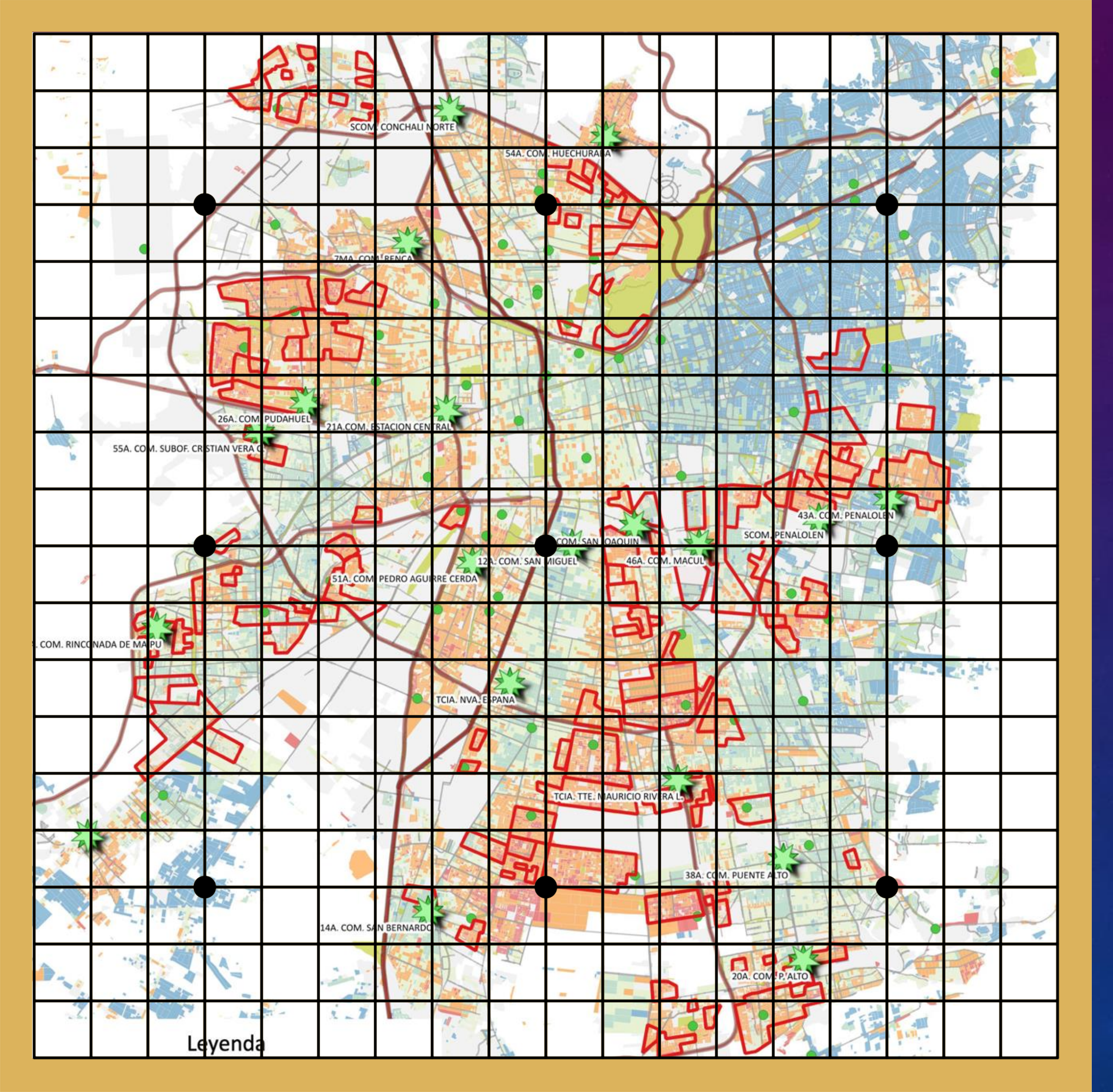

# ESTRATEGIA DE GO
# EN SANTIAGO

- Si aplicamos la cuadrícula del Tablero de GO sobre las comunas de Santiago, se aprecia que -en general y de modo esquemático-, se cumple el principio de Borde / Centro en coincidencia con las comunas periféricas y las centrales de la ciudad.
- Como ejercicio analítico, los focos insurreccionales, en una primera impresión, coinciden groso modo con los puntos de Yoseki (o Hándicap) del Juego.
- ***"Las primeras batallas de un juego de Go abordan el ataque y defensa de las esquinas y lados".***
- "El juego prolongado" (Boorman, 1969)



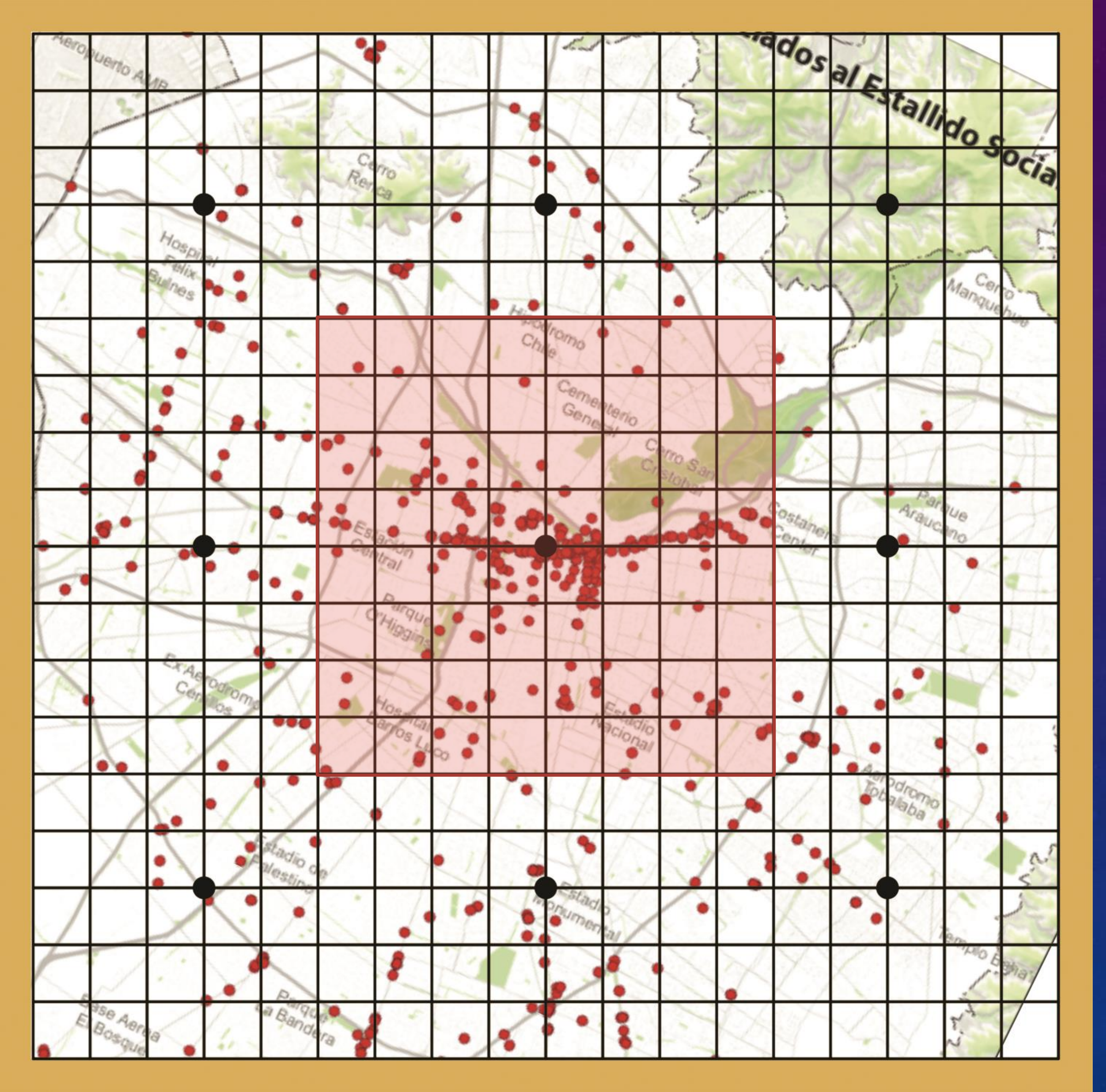

# LOS ATAQUES AL METRO DESDE LOS MÁRGENES

- En doctrina el "revolucionario y estratega proletario" chino Zhu De (1886 - 1976) estableció con claridad: ***"Cada operación de las guerrillas es un ataque por sorpresa, el cual, aunque no cause más que limitados daños materiales al enemigo o incluso se selle con un fracaso, puede tener un enorme impacto en el sentido de desmoralizar al enemigo y mermar su afán de victoria"***.
- Por ende, mediante la acción partisana el sistema "neo-tribal" acciona sobre elementos objetivos para producir decisivos efectos subjetivos.
- En esta perspectiva, expresamente se actualizó una premisa fundamental refrendada en particular por Mao Tsé Tung:
- ***"La guerra de guerrillas, con abrumadora diferencia, (es) el método de lucha más fructífero de la historia del movimiento comunista... el objetivo primero de la guerrilla no es conquistar ciudades o territorios, sino ir aniquilando y minando la moral de la fuerza enemiga, hasta llegar a una última etapa en la que sí se pasaría a la confrontación directa"***



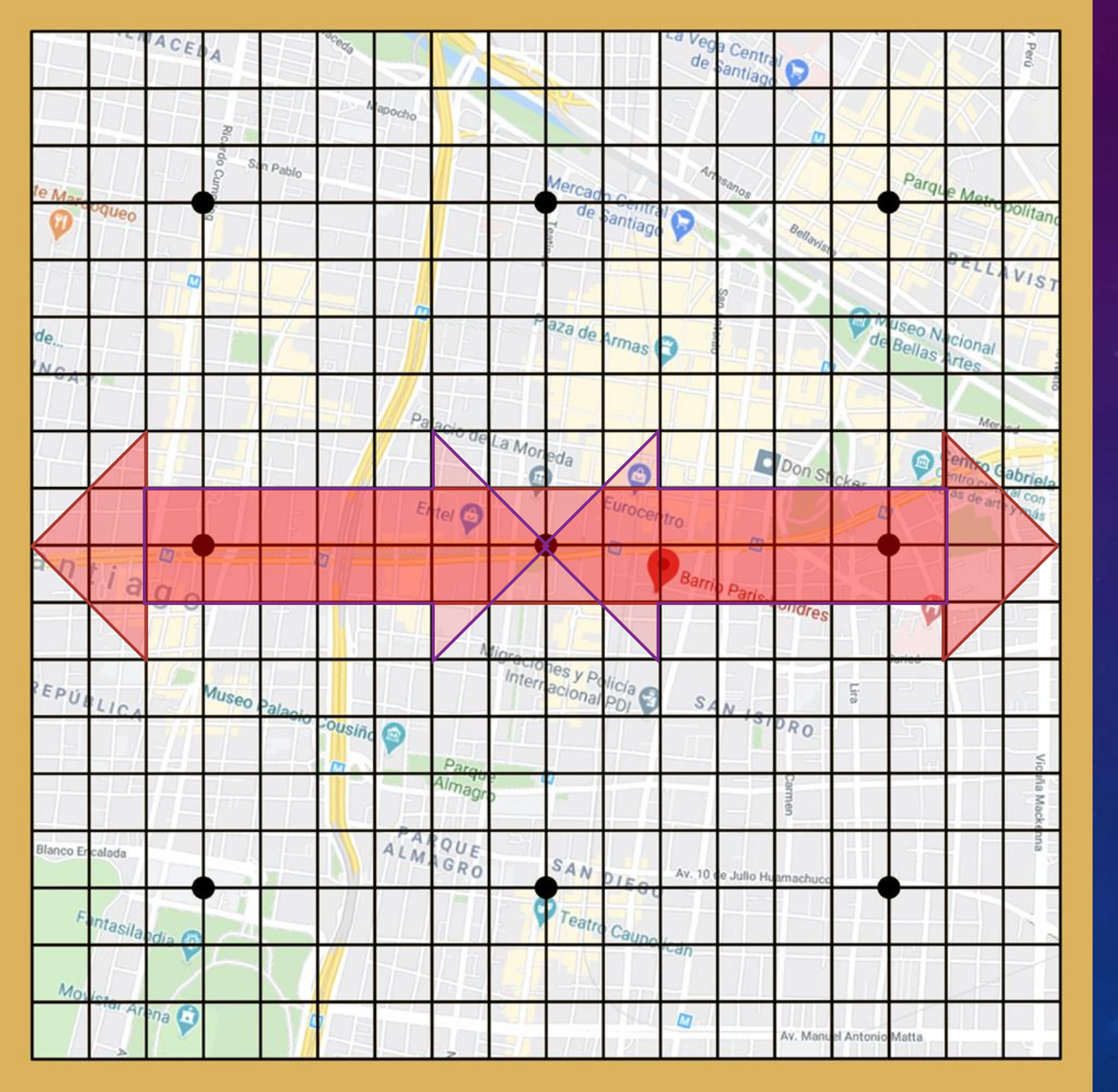

# UNIDADES POLICIALES ATACADAS

- El mapa da cuenta de las unidades policiales atacadas únicamente entre el 14 de Octubre y el 19 de Diciembre.
- Esquemáticamente, una vez más, se verifica la predominancia de las áreas de borde respecto a las de centro en los ataques, independientemente de que la cuadrícula del tablero sea sólo referencial para efectos de análisis.
- Entre el 18 de Octubre y el 25 de Febrero, se registraron un total de 313 ataques a cuarteles, con 58 cuarteles afectados en total. A esa cifra deben sumarse los ataques efectuados hasta la fecha, con lo cual la cuenta se aproxima a 500 ataques.
- Análisis preliminar en desarrollo.




# ATAQUES EN TORNO A LA MONEDA

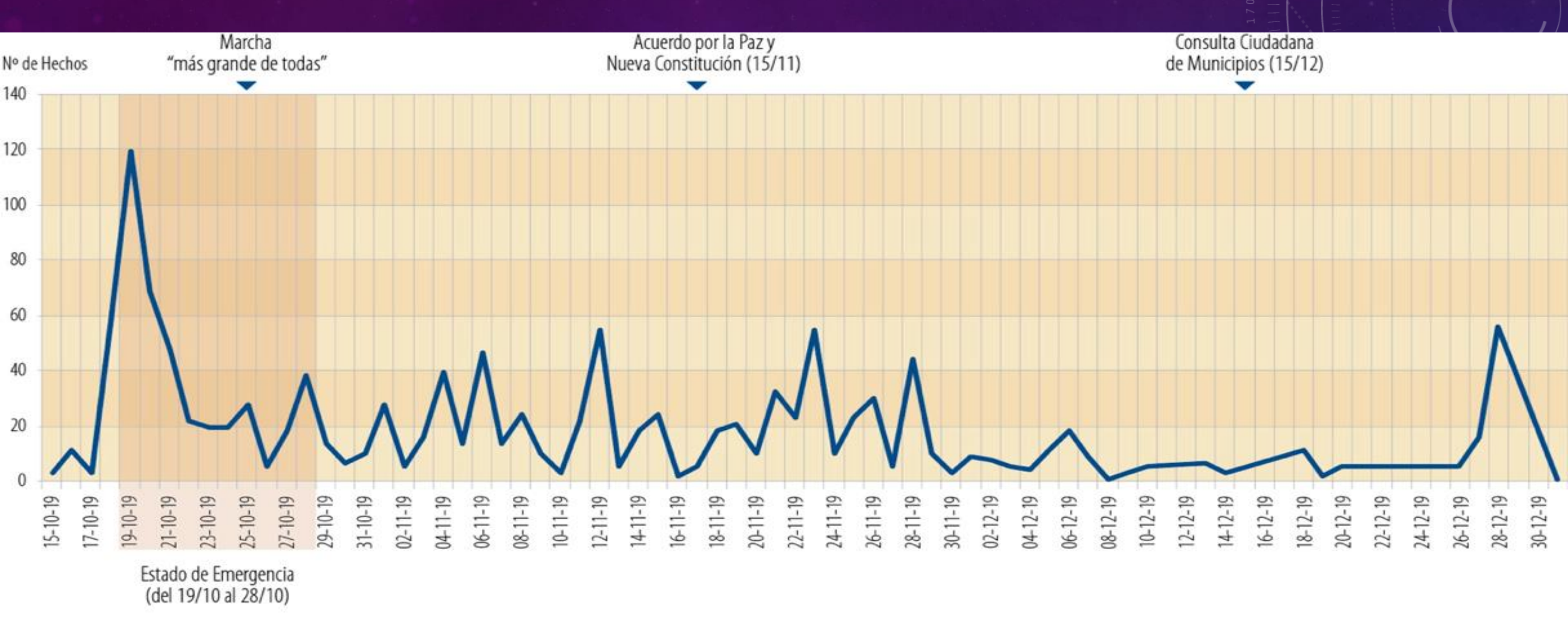
- Al acotar el área de análisis tomando como nodo central (Tengen) el Palacio de la Moneda, se aprecia una marcada línea de penetración y ocupación territorial en el Eje de Alameda-Providencia, cuyos puntos exteriores máximos son Tobalaba por el Oriente y General Velásquez por el Poniente.
- Hacia el Sur destaca Vicuña Mackenna, que puede proyectarse literalmente hasta el borde mismo de la ciudad en Puente Alto.
- Hacia el norte no aparece un eje tan evidente, pero sí el en poniente se aprecia una fuerte área de influencia que abarca las comunas de Renca, Cerro Navia, Lo Prado, Pudahuel, Maipú y Cerrillos.



# FLUJOS Y REFLUJOS TERRITORIALES

- Siempre tomando al Palacio de La Moneda como nodo central (Tengen) en el tablero, la dinámica de ocupación del Eje Alameda-Providencia corresponde claramente a la noción de Flujo y Reflujo propia de las nociones de territorialización, desterritorialización y reterritorialización:
- De aquí que, siendo expresiones de la "máquina de guerra nómada" que se proyecta "micropolíticamente" en tanto "rizomas" o espacios abiertos, redes de afectos y zonas autónomas temporales, los componentes del movimiento "neo-tribal urbano" constituyan un " N-1" o resta que suma y forman aquella red libre dirigida a corroer mediante el ejercicio de territorialización, desterritorialización y reterritorialización estético – categorial, las estructuras del Estado.
- En esta perspectiva, y tal como clara y explícitamente lo consagran Deleuze y Guattari: ***"El régimen de la máquina de guerra es... el de los afectos... (que) es la descarga rápida de la emoción... Los afectos atraviesan el cuerpo como flechas. Los afectos son armas"***.
- En definitiva, así los componentes del movimiento "neo-tribal urbano" devienen en ***"pasos o puntos de referencia perceptibles para los procesos imperceptibles"***.

# CRONOLOGÍA DE ATAQUES DEL "JUEGO PROLONGADO"




*La base de datos suma un total de 1.456 hechos, tal como se consignan en la tabla precedente. Sin embargo, para 148 de ellos no se pudo identificar el día en que sucedieron. Por esta razón, para efectos de este gráfico de Línea de Tiempo no se consideraron los 148 hechos mencionados, reflejando solo un universo total de 1.308 hechos.*




*“Nuestra breve historia insurreccional (2011–2019) así lo demuestra. En el pasado hemos colocado bombas, destruido sucursales bancarias, apuntado a los puntos de reunión de lxs poderosxs, sembrado artefactos explosivos simulados, incendiado micros, expropiado recursos, vandalizado símbolos, atacado a la bastarda policía, y practicado el sabotaje y el hostigamiento a nuestros verdugos”.*

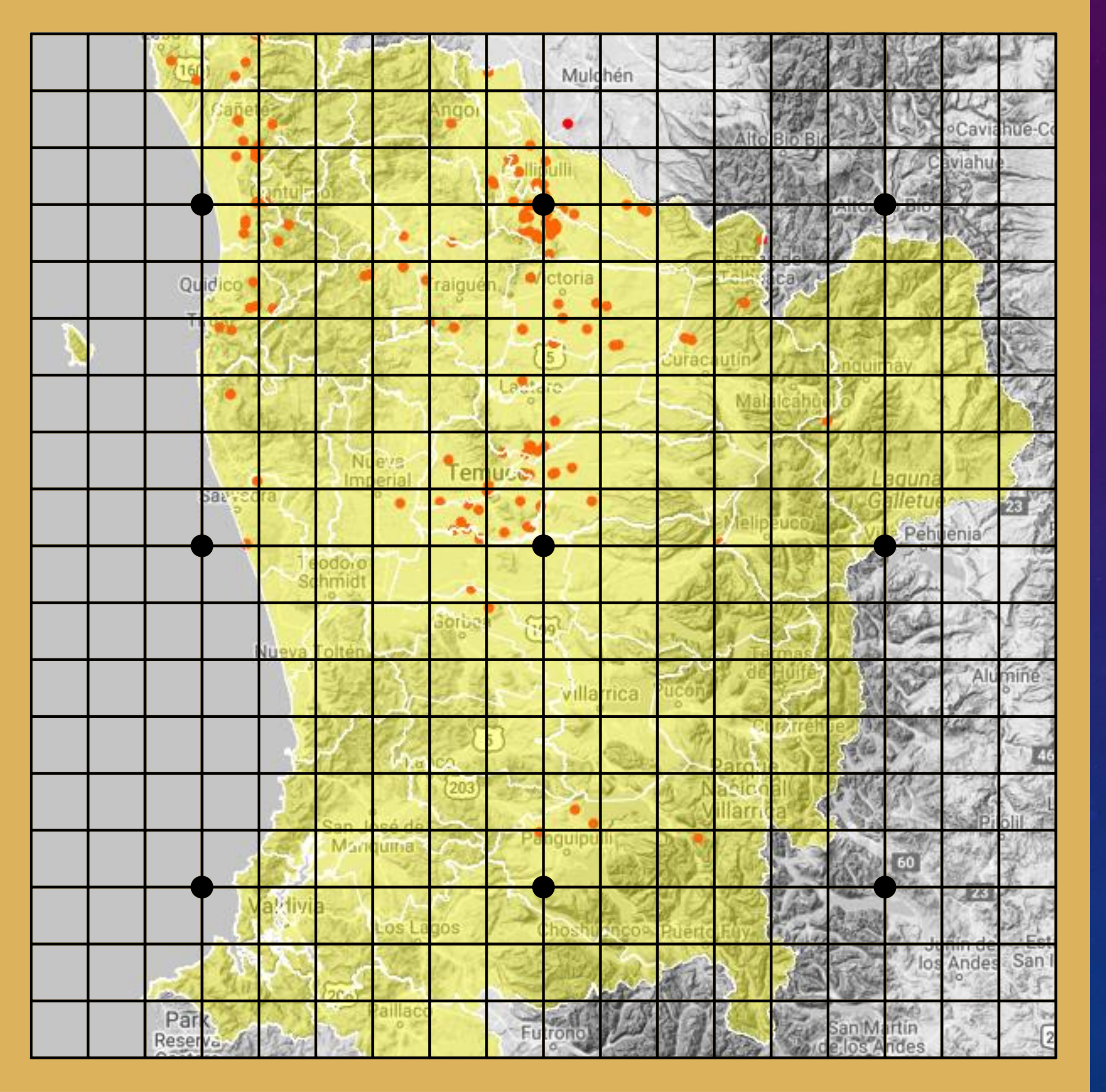
Pero no seamos ingenuxs. Estamos en una guerra, y las fuerzas represivas son solo una parte más dentro de la estrategia de la tensión que libra el Estado contra todxs nosotrxs. Y quieren que reaccionemos (con toda la justa razón que podamos tener) y les devolvamos sus golpes. Se llama estrategia y tiene como fin último tener justificativos para provocar un golpe de mesa que permita que nos aplasten militarmente.

Debemos ser cautelosxs y responsables: El Estado tiene un aparato militar tremendamente más fortalecido que cualquier organización revolucionaria operativa hoy en día en Chile, y no debemos darle ninguna excusa para que nos masacren.

SOBRE FANTASMAS INSURRECCIONALES Y BANDERAS FALSAS
ANÁLISIS DE LA REVUELTA EN CHILE (CUARTO TRIMESTRE 2019)

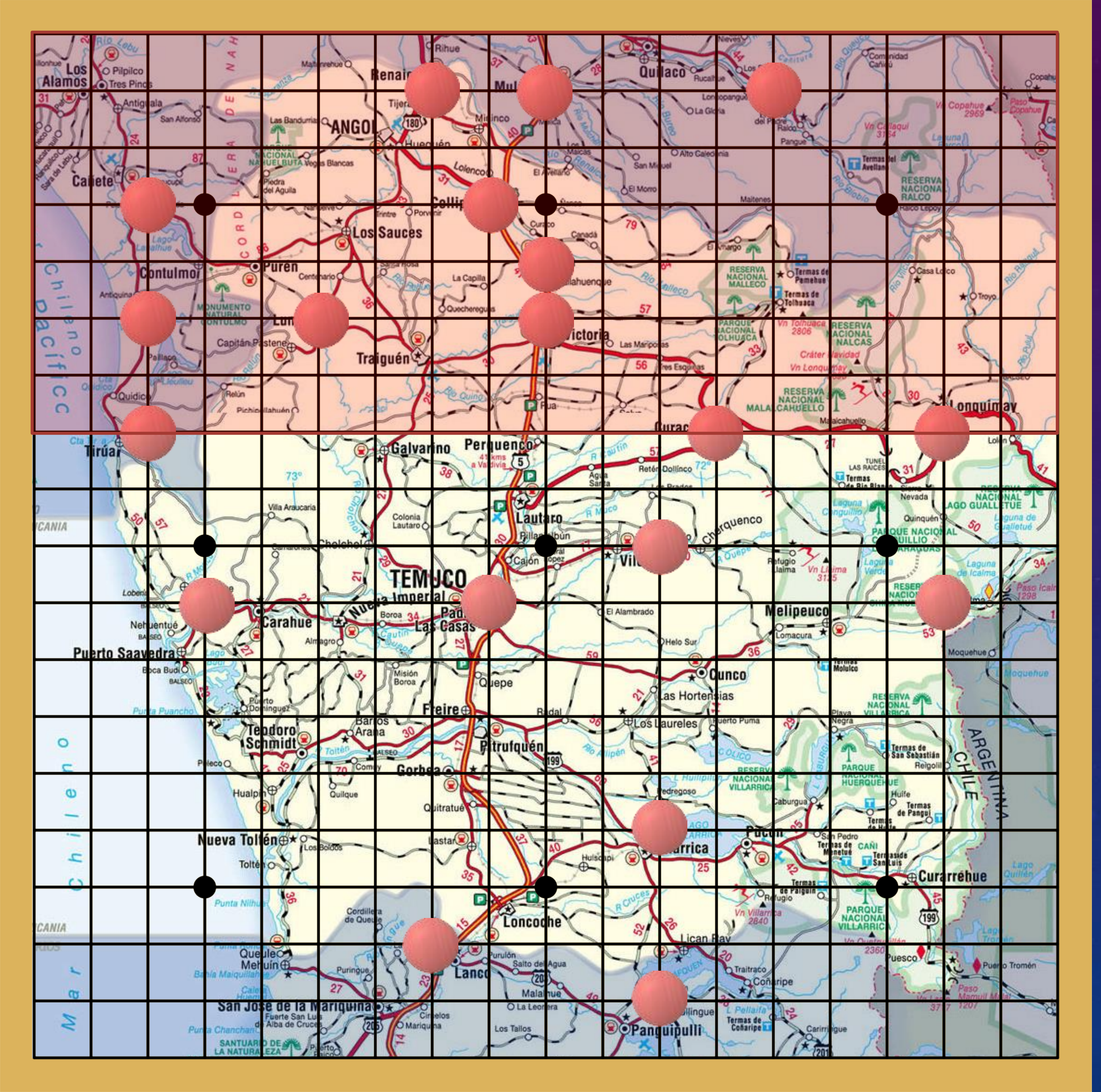
# LA GUERRILLA URBANA

- Existiendo relaciones de fuerza y poder asimétrico la *"guerra de movimiento"* es regida por el principio y lógica de la *"guerra de guerrillas"*, categoría que, imperada por los criterios de ***"irregularidad, movilidad incrementada, intensidad del compromiso político y carácter telúrico“*** consiste en el cultivo de una dinámica de ataque y huida destinada a hostigar y acosar a una fuerza mayor para incidir en su agotamiento y descomposición.
- **En el texto que citamos, uno de los colectivos subversivos analiza las acciones que han llevado a cabo y plantea la estrategia por venir.**




# ATAQUES EN LA ARAUCANÍA I

- Detalle de los ataques en la Araucanía a partir del registro de la base de datos del Poder Judicial, las querellas patrocinadas por el Ministerio del Interior de las regiones del Biobío, La Araucanía y Los Ríos.
- Se geo-referenciaron los ataques entre 2014 y 2018 caracterizados como "violencia rural".
- Como puede observarse, los eventos se concentran en el norte y centro de la Región de La Araucanía (Ercilla, Collipulli y Padre las Casas), sur del Biobío (Cañete, Tirúa) y, más recientemente, en la zona cordillerana de la Región de Los Ríos (Panguipulli).
- Estos eventos de conflicto no se relacionan directamente con la presencia o ausencia de comunidades indígenas. Por ejemplo, en lugares como Nueva Imperial o Puerto Saavedra (que concentran un número importante de comunidades mapuche), las querellas por violencia son casi inexistentes. En tanto, en las zonas de Collipulli y Ercilla, en que el número de comunidades es menor, el conflicto es intenso tanto en la cantidad de eventos como en su repertorio.
- Tomado de CIPER Chile: *"Plan Araucanía: los errores de la política pública en el conflicto mapuche"*



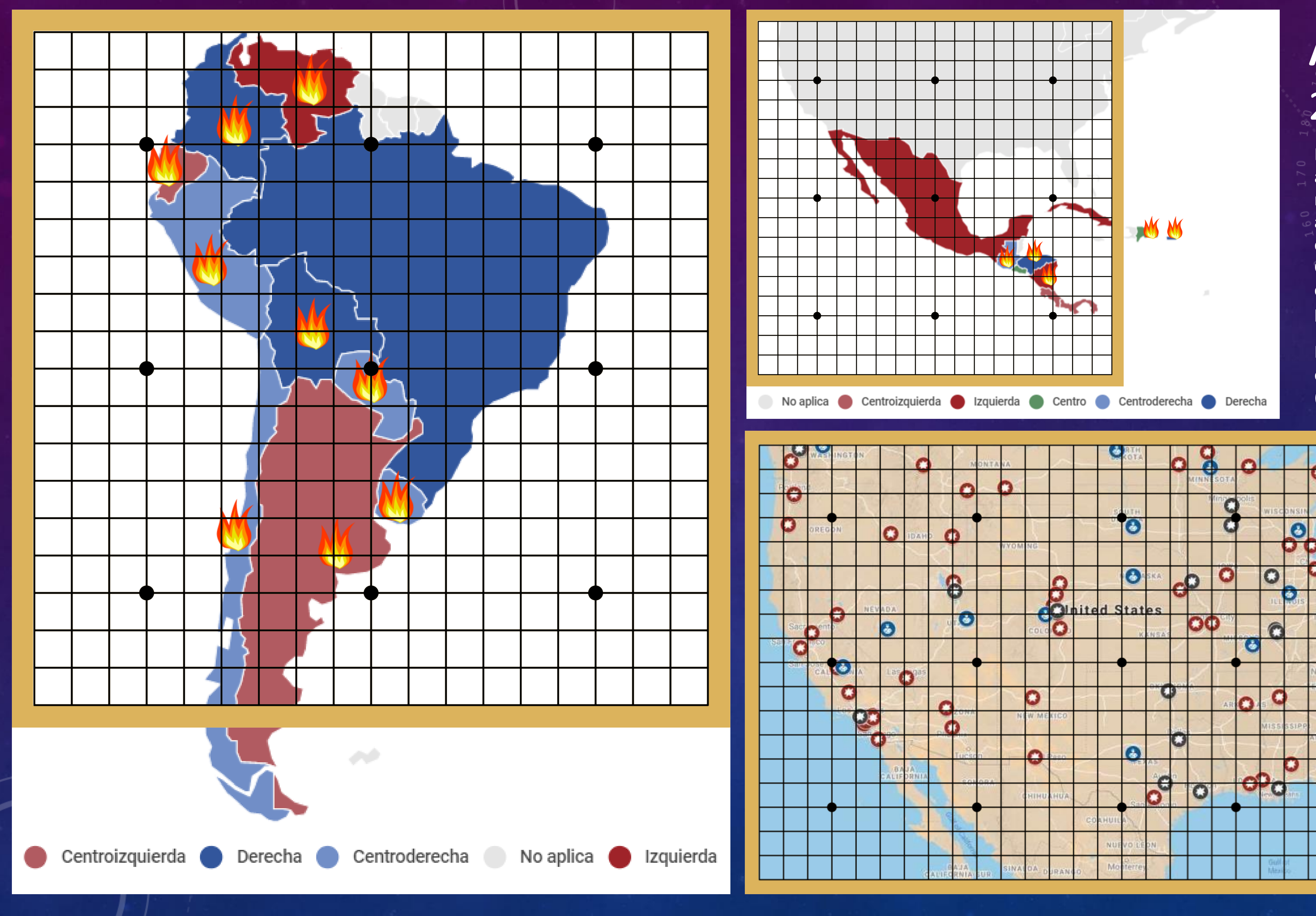

# ATAQUES EN LA ARAUCANÍA II

- Mapa general de Atentados en la Araucanía, con indicación aproximada de zonas donde se han efectuado, consideradas como posiciones de piedras de Go para efectos de simplificación.
- Se aprecia que la estructura de los ataques en la Región de la Araucanía refleja una fuerte área de influencia y dominio territorial en los bordes, con una zona claramente consolidada de oriente a poniente entre Lonquimay y Tirúa por el sur, y el límite regional por el norte.
- Se trata de un verdadero “pasillo”, que conecta la zona en conflicto con Argentina, que ha venido siendo denunciado por diferentes actores a nivel regional.
- Implica un Corte Territorial evidente.

# EL LLAMADO "WALLMAPU"

- Mapa de las pretensiones territoriales que las organizaciones subversivas han publicitado como territorio a reivindicar.
- Cabe señalar que en el sector Argentino se encuentran operando focos de insurgencia aliados con la guerrilla en Chile.






# AMERICA

## 2019-2020

Para efectos de comparación analítica, lo señalado por Mao respecto a China es aplicable a su vez a América en su conjunto, considerando América del Sur, Central y del Norte como áreas de conflicto o tableros independientes pero interconectados.

La Analogía permite determinar que en cada área hay un punto central (Tengen)

# DISFUNCIONALIDAD Y VACIAMIENTO DE PODER

- La Fase de Institucionalización del Proceso de Deconstrucción del Estado, se verifica cuando diversos poderes institucionales actúan de modo contradictorio y disfuncional, generando un Vaciamiento de Poder en los hechos, que permite la prolongación de la violencia.
- En particular, se verifica que el Poder Legislativo, el Poder Judicial, Fiscalía, Contraloría, Gobiernos Locales y otros organismos del Estado, **cuestionan y disputan la Autoridad y Legitimidad del Ejecutivo** para aplicar medidas de contención, represión y doblegamiento de los actores insurreccionales.

## NUEVA YORK AMENAZA CON DEMANDAS JUDICIALES SI TRUMP ENVÍA TROPAS FEDERALES

*Esto luego de que el mandatario dijera el lunes que hizo "un trabajo fantástico" deteniendo a "anarquistas" en Portland, Oregon, y amenazó con hacer lo mismo en otras ciudades con gobiernos demócratas que en su opinión son incapaces de controlar la criminalidad.*

**Rodrigo Pérez Maldonado** Julio 21, 2020 486







# CONSECUENCIAS:

- El Estado es excluido como Mediador en el uso de la Fuerza
- Las Fuerzas de Orden y Seguridad son copadas, coaccionadas y excluidas
- Los Partidos son desplazados y reemplazados por Movimientos Sociales
- Se produce un vaciamiento de Poder a nivel Institucional
- Se suspende y suprime el Estado de Derecho y surgen “Zonas Autónomas”
- Se articulan Guerrillas Urbanas y Rurales, borrosas, horizontales, dispersas
- La delincuencia subversiva opera como Máquina Revolucionaria
- Se produce coacción, chantaje y opresión sistematizada hacia la Ciudadanía
- Se genera Conflicto Violento Directo a nivel Civil
- Se produce un Estado de Guerra Civil Horizontal, Molecular y Disipada

# ¿CUÁL ES EL CAMINO CORRECTO ANTE LA VIOLENCIA?



- Afirmación de la Autoridad
- No se Negocia con Terroristas
- Voluntad y Ejercicio del Poder
- Valor para enfrentar la Insurrección



- Abandono de la Autoridad
- Cesión y Doblegamiento bajo Amenazas
- Falta de Voluntad para Ejercer Poder
- Temor a enfrentar la Insurrección




**Alexis López Tapia**
**Director Canal RST Chile**

rstchile1@gmail.com    +569 9 596 3412    https://youtube.com/rstchile